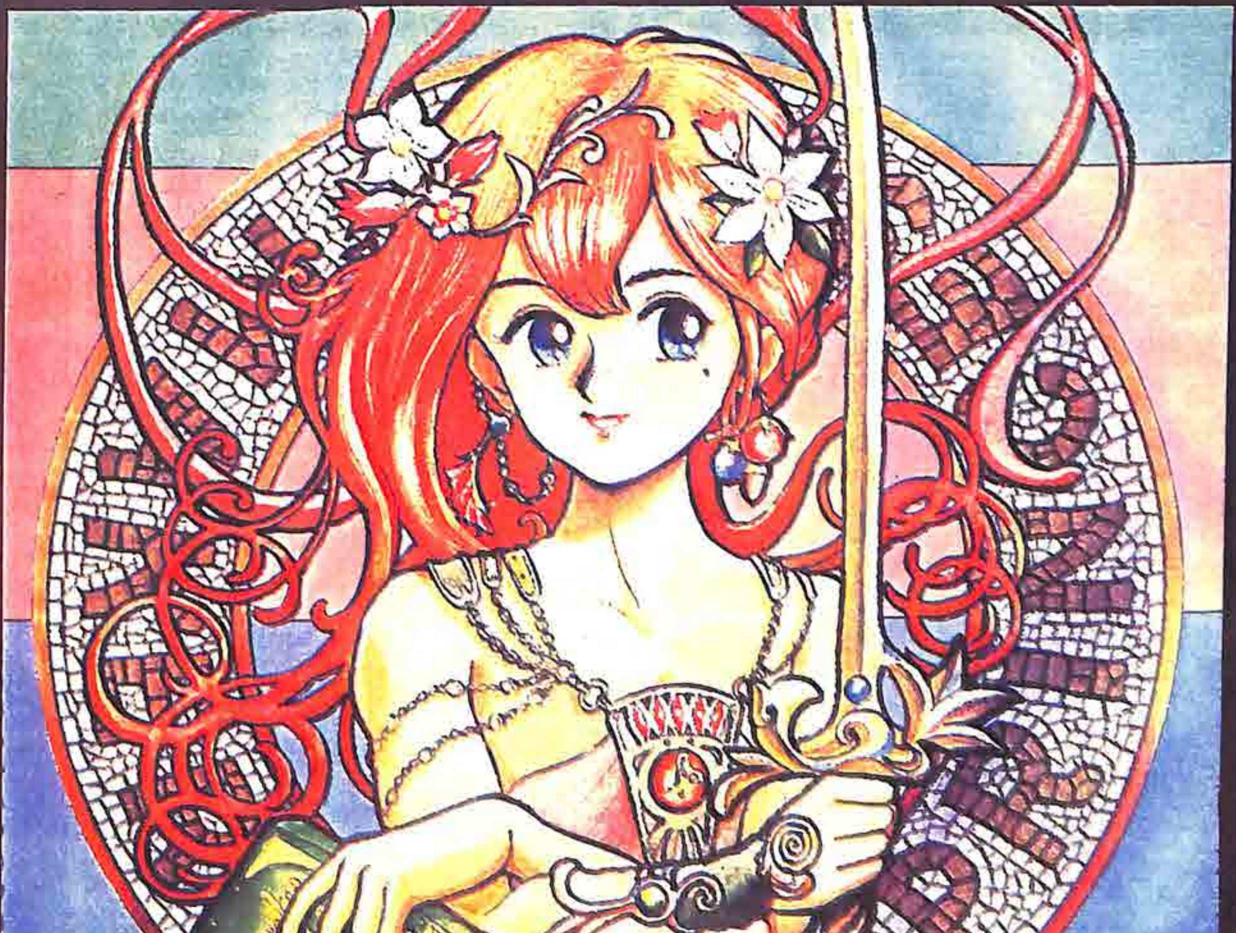
MSX-ENGINE

Nobody will ever match us!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-er

Princess Maker uit!



NUMMER 10; APRIL/MEI/JUNI 1992

REVIEW: Princess Maker
PREVIEW: Burai the Last Volume
SPELTIPS: Illusion City
COVERDISK: Dragon-Disk #8
REVIEW: Royal Blood
PREVIEW: Big Strategy 2
REVIEW: Nosh
MSX-Fan over Engine!

INHOUD



HELPLINES:
19:00-21:00

Programmeer
Dragon-Disk
MEP
08340-25703
Ivo Wubbels

Abonnementen
MSX-Engine
Klantenservice
033-951859
Loek van Kooten

Import
03444-3269
Falco Dam

Speltips
05430-18803
Glenn Willink

BBS
05114-2147
Wiebe-Johan van der Werk
22:00-07:00

KOLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/ Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder V68001.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Redaktieadres

MSX-Engine
Pruimengaard 24
4051 EL Ochten
Nederland
Tel.: 03444-3269

Hoofdredakteur

Loek van Kooten

Redaktie

Falco Dam, Loek van Kooten, Dennis Lardenoye, Sander van Nunen, Bas van Ritbergen, John Rugers, Marijke Schaap, Wiebe-Johan van der Werk, Anneke Wubbels, Ivo Wubbels.

Uitgever

Loek van Kooten

Advertenties

Tel.: 033-951859

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten

Illustraties

Paul van der Lee

Scanning

Schweizer, Amerongen

Druk

Copyrette Amsterdam, Compuclub Ulft

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover bericht.

Bank & Giro

ABN 55.81.88.389
T.n.v. Loek van Kooten
Postbank 6144001
T.n.v. MSX-Engine

Abroad: postal orders only!

Loek who's talking

Ook MSX-Fan erkent MSX- Engine

Nauwelijks bekomen van het feit dat we de MSX-Magazine gehaald hadden zien we tot onze grote verbazing dat ook MSX-Fan in haar rubriek Fan Clip aandacht aan ons heeft besteed (zie achterkant van dit nummer). Zo langzamerhand zijn we er wat nuchterder onder geworden: er zijn op het moment veel meer dingen aan de gang, maar we willen er nog niets over loslaten zolang het één en ander nog niet 100% zeker is.

Dan zijn we al diverse malen gebeld door zeer boze Engine-leden die maanden geleden apparatuur hebben besteld bij Sunrise, resultaat van een fusie tussen MSX-club Alphen aan de Rijn en Genic. Over Genic was onlangs een TV-reportage op Tros kieskeurig, alweer over slechte levering: ieder moet er maar zijn eigen konklusies uittrekken, maar wij vinden het een beetje te toevallig dat diverse mensen ons met dezelfde klacht gebeld hebben. Van de hoofdredakteur van een gerenommeerd MSX-blad hoorde ik net zo 'toevallig' hetzelfde verhaal. Een kleine waarschuwing is dus wel op zijn plaats, vinden wij. Ook over een 'vertaling' van het artikel over ons uit de MSX-Magazine op het Sunrise-magazine zijn wij absoluut niet te spreken: prima als je vertaalt, maar dan wel goed graag en de waarheid.

Engine wil hier niet het heilig boontje gaan uithangen: onze magazines mogen in verband met eindexamens de laatste tijd niet op tijd zijn verschenen, maar léveren doen we, misschien te duur (wat de import betreft), maar wel goed en wat de screen- shots in de Engine betreft, we maken ze inderdaad niet zelf, maar het schijnt dat de Fan en de Magazine dit ook niet doen, aangezien de dia's van deze foto's opgestuurd zouden worden door de sóftwarehuizen, voor algemeen gebruik. Geloof de geruchten dus niet, want daar gonst het van in MSX-land.

Onze exkuses voor het feit dat deze en de vorige Engine niet op tijd zijn verschenen, maar als de voltallige redaktie in examens zit dan wordt dat ook wel erg moeilijk. Het volgende nummer verschijnt niét in Augustus, maar in September, omdat ikzelf de hele maand Augustus zal verkeren in Japan, bij mijn Japanse vriendin. Dat interesseert niemand wat, maar wat jullie waarschijnlijk wel interesseert is het feit dat er in de volgende Engine een grote reportage (met foto's) zal komen over het wel en wee van MSX daar. Tevens zal ik daar een gesprek hebben met onze exporteur en wie weet, slepen we er misschien wel goedkopere importprijzen voor jullie uit. We doen ons best. Nee ik zal jullie niet vertellen hoe lekker mijn bed wel niet was en hoe leuk het vliegtuig... waar ik wel over zal schrijven is MSX. O ja, en deze reis wordt dus NIET door MSX-Engine vergoed, voordat daar weer geruchten over komen...

Loek van Kooten.

■ LOEK VAN KOOTEN

BURAI -THE LAST VOLUME-



Het is alweer twee jaar geleden dat het eerste deel van Burai werd uitgebracht. Iedereen herinnert zich dat spel nog wel, met die enorme introdemo die veel deed beloven. Echter, het tegendeel was waar en bijna niemand lukte het om ook maar iets van dit absoluut onspeelbare spel te snappen. Was het eerste deel van Burai nauwelijks te spelen voor ons Europeanen, the Last Volume belooft heel wat!

Het verhaal gaat verder waar het stopt bij het eerste deel, de Oorlog van de Toekomst en de Duisternis. De Zeven Bevelhebbers van het Beest uit de hel deden de Goddelijke Keizer van de Duisternis, Darl, door manipulatie weer herleven, na een slaap van 6.000 jaar. Om zijn doel te bereiken wilde hij het Koningshuis van Kiplos en Bedor vernietigen en de aanval van de Krijgers van de Acht Juwelen breidde zich als een tornado uit. Deze Krijgers van de Acht Juwelen zagen het als hun taak Darl met gelijke kracht aan te vallen, omdat zij Risk als de Goddelijke Keizer van de Toekomst hadden verkozen en zo beschermden zij de nog zeer jonge prins Risk van het koningshuis Kiplos.

De Zeven Bevelhebbers van het Beest uit de hel deden de Goddelijke Keizer van de Duisternis, Darl, door manipulatie herleven, na een slaap van 6.000 jaar.

Hoewel Darl zag dat de aktie van de Krijgers van de Acht Juwelen de samenzwering tegen Bedor had verscheurd, wilde hij Bedor nog steeds vernietigen, al wist hij niet wanneer en op welke plaats.

Wel, dat klinkt allemaal heel mooi en spannend; de screenshots beloven heel erg veel, maar, laten we (nog) niet teveel verwachten. Iedereen herinnert zich ongetwijfeld ons enthousiasme voor het spel Dunbine



nog, nadat we de screenshots gezien hadden. Zo, wat viel dat tegen! Dus, laten we nu maar geen voorbarige konklusies trekken en nog maar eventjes rustig afwachten...

Dan gaan de geruchten (zoals ik al zei in het voorwoord geloof ze niet!) dat niemand dit spel kan leveren. Je snapt wel waar we heen willen, want wij kunnen Burai the Last Volume natuurlijk wel leveren. Burai wordt uitgebracht door Brother Industries, die we kennen van de Japanse Takeru-automaten, die machines waar je software uit haalt als ware het een blikje cola. Geen exporteur is zo gek om voor elk simpel spelletje naar Tokio op en neer te gaan, behalve die van ons; omdat MSX-Engine zo'n speciale band met MSX-Gen, onze leverancier, heeft weten op te bouwen wil Gen voor ons graag een uitzondering maken. Een applausje is het wel waard! 't Wordt geen gewoonte, maar als de software echt heel erg veelbelovend is, ach...

De prijs weten we nog niet, maar veel erger dan die van Princess Maker kan die niet zijn. Zodra we hem binnen hebben, schrijven we erover, maar, dat had je natuurlijk zelf al kunnen bedenken.

PRODUKTINFORMATIE

NAAM	Burai the Last Volume
MERK	Riverhillsoft
UITGEVER	Brother Industries
MEDIUM	?x2DD
VANAF	MSX2
OPTIES	FM-Pac
PRIJS	???

BIG STRATEGY

CAMPAIGN VERSION - II

YOU'RE IN THE ARMY NOW!



Eindelijk is er een MSX-versie gereleased van Campaign Version Big Strategy II !! Je voert het bevel over vele militaire eenheden (squadrons) en je kunt veldslagen gaan beginnen die, afhankelijk van je intelligentie, goed of slecht kunnen aflopen. Welnu, laat de kanonnen bulderen!

Als speler van Big Strategy (de verre voorloper van Big Strategy II, in 1986 uitgebracht) werd je opperbevelhebber en stonden alle troepen van de natie onder jouw toezicht terwijl een totale oorlog zich als een tornado uitbreidde. De moderne oorlogsvoering stond model in dit spel. Al met al hadden we hier te maken met een echt Computer War Game. Big Strategies die populair waren op andere soorten machines werden overgezet op de MSX. En populair waren ze zeker, de serieuze simulatie-spelen trokken veel fans aan.

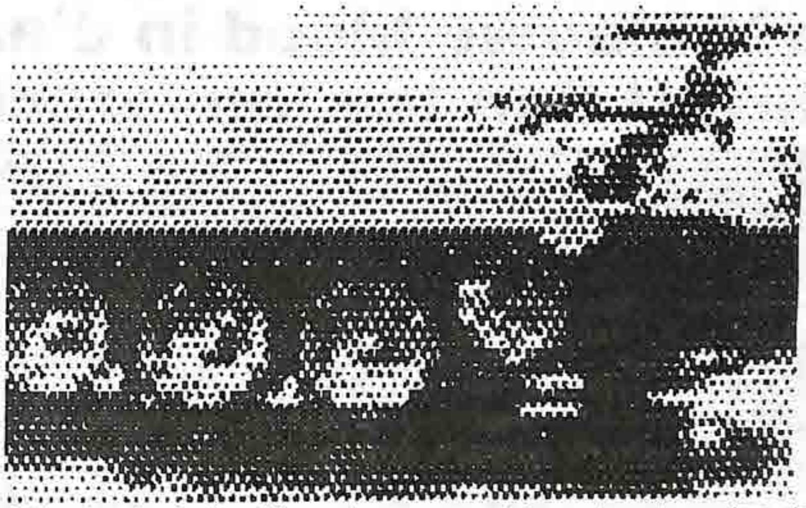
In het begin kon je niet instellen wat voor wapentuig er geproduceerd moest worden; beide spelers gebruikten dezelfde wapens. Je kon zowel tegen iemand anders als tegen de computer spelen; vervolgens kon je kiezen tussen welke twee landen de strijd zou plaatsvinden, waarna je in de realfight-mode terecht kwam.

De volgende titel in de Strategy-serie was genaamd Super Big Strategy. Dit spel werkte met namen van echt bestaande landen. Wapens kon je laten fabriceren en er



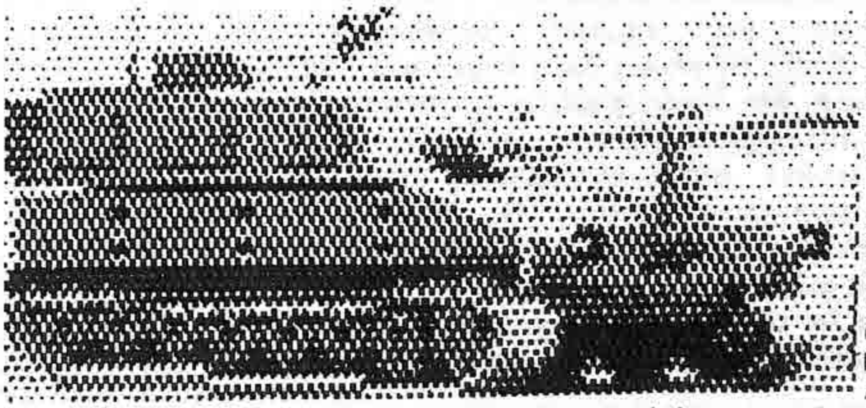
PREVIEWS

werd gevochten tussen vier verschillende landen tegelijk. Met dit spel steeg de populariteit van de Big Strategy-serie tot ongekende hoogte, tenminste, in Japan, want hier kennen we het spel niet. Het geeft natuurlijk ook een goed gevoel om met eigen hand Tomcats en Leopolds te besturen en vervolgens de vijand op te blazen.



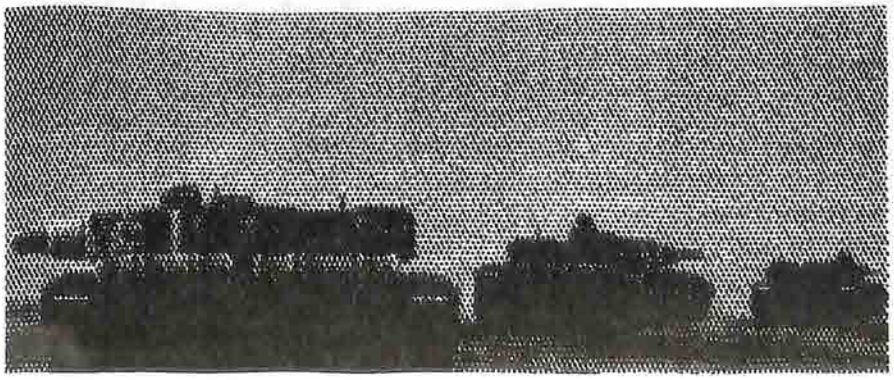
En nu is dan eindelijk de voor de strategie-fanaat langverwachte Campaign-version Big Strategy 2 op komst. Haha, bekijk de screenshots, je gelooft je ogen niet, maar ze zijn echt van de MSX-versie...

Net als in de voorloper Super Big Srategy zijn er twaalf verschillende soorten wapentuig (van twaalf verschillende landen), hoewel er in verband met de nieuwe ontwikkelingen in Oost-Duitsland het een en ander veranderd is. Nieuwe ontwikkelingen? Oost-Duitsland??? Ahaaaahahahahaha!



Degene die denkt Microcabin nu te slim af te zijn heeft het mis. Eventjes meeluisteren jongens... dit spel is overgezet van de PC88 en de versie van Big Strategy 2 voor deze computer was al in 1989 uitgebracht. Dat kunnen we ze daar in Japan toch eigenlijk niet kwalijk nemen; zeker in deze turbulente tijd (Bosnië is de hoofdstad van... uuuuhhh Belgrado en... ohnee, Belgrado lag in Kroatië... want daar was die muur neergestort... omdattummeeehh Irak was binnengevallen... of zoiets.) niet, aangezien alle Japanners, net als de Amerikanen, nog steeds heilig overtuigd zijn van het feit dat Den Haag de hoofdstad van Amsterdam is.

Het uitkiezen van het wapentuig is een van de leukste dingen in de Strategy-serie. Campaign-version Big Strategy 2 bevat allerlei nieuwe soorten wapentuig, zoals onder andere de F117 en de Harbuck, die tamelijk recent zijn uitgebracht. Wat betreft Japan zelf (dat natuurlijk ook meespeelt) zijn er geen nieuwe wapens bijgekomen, omdat al deze landen een defensiepolitiek voeren en dus niet echt aktief meer oorlogsmaterieel ontwikkelen. Een uitzondering is gemaakt, zoals het een echt Japans softwarehuis betaamt, voor China, die wat de wapens betreft het zwakst is bedeeld van allen. (En mocht je het nog niet weten: Japanners en Chinezen hebben een bloedhekel aan elkaar). Andere landen die meedoen zijn Groot Britannië, Frankrijk, de Soviet-Unie (wat daar van over is dan), het Warschaupact (inderdaad, 1989), Israël en Zweden. Nee, Nederland doet niet mee, dat is namelijk de hoofdstad Duitsland. Of was het nu Tsjecho-slo..Tsjechië?

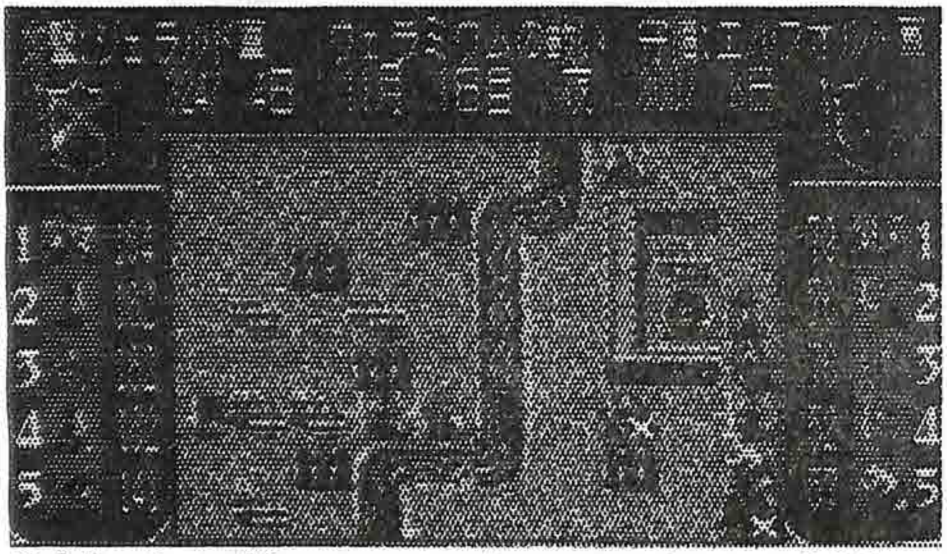


PRODUKTINFORMATIE

NAAM	Campaign-version Big Strategy 2
MERK	Microcabin
MEDIUM	?x2DD
VANAF	MSX2
OPTIES	FM-Pac
	R800
PRIJS	???

Royal

Als 't blauwe bloed in d'aadren stroomt, schrijdt dan toe, onverschroomd...





Ko'ei is één van de meest produktieve softwaremakers op MSX, al slaan hun releases niet echt aan hier in Europa, om begrijpelijke redenen. De simulatie- en strategiespellen, waarin dit softwarehuis zich heeft gespecialiseerd, zijn nu eenmaal moeilijk speelbaar voor de doorsnee Europeaan. Toch hebben we eens een produkt van Ko'ei op de testbank gelegd: Royal Blood. En als het even meezit kun je in deze Engine ook een uitleg vinden om het spel wat speelbaarder te maken....

Koei presenteert Royal Blood als een fantasy simulation game en koppelt, zoals deze naam al aangeeft, simulatie-elementen aan een wereld van elven, draken en dappere helden zoals we die kennen uit diverse RPG's.

Lokatie is ditmaal het eiland Ishmeria, dat al eeuwenlang een vredige geschiedenis kent en waar mensen, monsters en elven in vrede en harmonie met elkaar leefden. Maar zoals altijd duikt hier weer een spelbederver op (gelukkig maar, anders hadden wij niks meer te doen). Zijn naam is Zamiel, een boosaardige tovenaar. Met een machtige spreuk tovert dit geniepige kereltje een grote vuurspuwende draak tevoorschijn, waarmee hij lustig Ishmeria begint te terroriseren en plat te branden.

De goden van Ishmeria volgden dit alles met argusogen en besloten dat er maar eens iets moest gebeuren, anders hielden ze straks geen aanbidders meer over. Dus stuurden ze de heilige waterdraak Pastha (wat overigens niets met Italiaanse kookkunst te maken heeft) erop af om eens even af te rekenen met het gedrocht.

De 2 draken leverden een titanische strijd en leken aan elkaar gewaagd. Maar toen verschenen er 6 gedaantes die Pastha te hulp schoten. Deze 6 magiërs, elk in bezit van een eigen kracht, wisten Zamiel te verslaan en de draak op te sluiten in een rood juweel. Hieruit zou de draak echter nog altijd kunnen ontsnappen, dus sloten ook de 6 zich op in gekleurde juwelen en de 7 juwelen werden in een machtige magische kroon geplaatst, die gedragen kon worden door de koning van Ishmeria. De naam van deze kroon was Royal Blood.

Vele jaren zijn inmiddels voorbij gegaan en Ishmeria heeft een vreedzame tijd achter de rug. De regerende koningen hebben de kracht van Royal Blood altijd ten goede weten te gebruiken...

Totdat de gierige en wrede koning Eserled aan de macht komt. Deze diktator gebruikt de macht van de kroon om zijn onderdanen uit te zuigen en elke vorm van opstand te onderdrukken. Niemand is moedig genoeg om zijn schrikbewind te beëindigen. Behalve de dochter van de koning, de schone prinses Abail. Met behulp van Pastha weet ze Royal Blood uit haar vaders kamer weg te roven. Ze verwijdert de juwelen uit de kroon en gooit ze het raam uit, één voor één. De juwelen vliegen op magische wijze weg, naar onbekende bestemmingen. Helaas wordt de prinses, net voor ze het laatste rode juweel kan weggooien, betrapt door haar vader, die haar laat opsluiten in de hoogste toren van het kasteel.

Maar de 6 juwelen vliegen naar verschillende delen van Ishmeria en komen daar bij diverse edellieden terecht, die uit naam van de koning de gewesten regeren. En zo krijgen 6 edellieden uit Ishmeria er een machtige bondgenoot bij: een Jewelmage, zoals de magiërs nu genoemd worden. Met diens hulp zullen ze misschien machtig genoeg zijn om de koning uit te dagen, zijn regering te beëindigen. Royal Blood

Blood

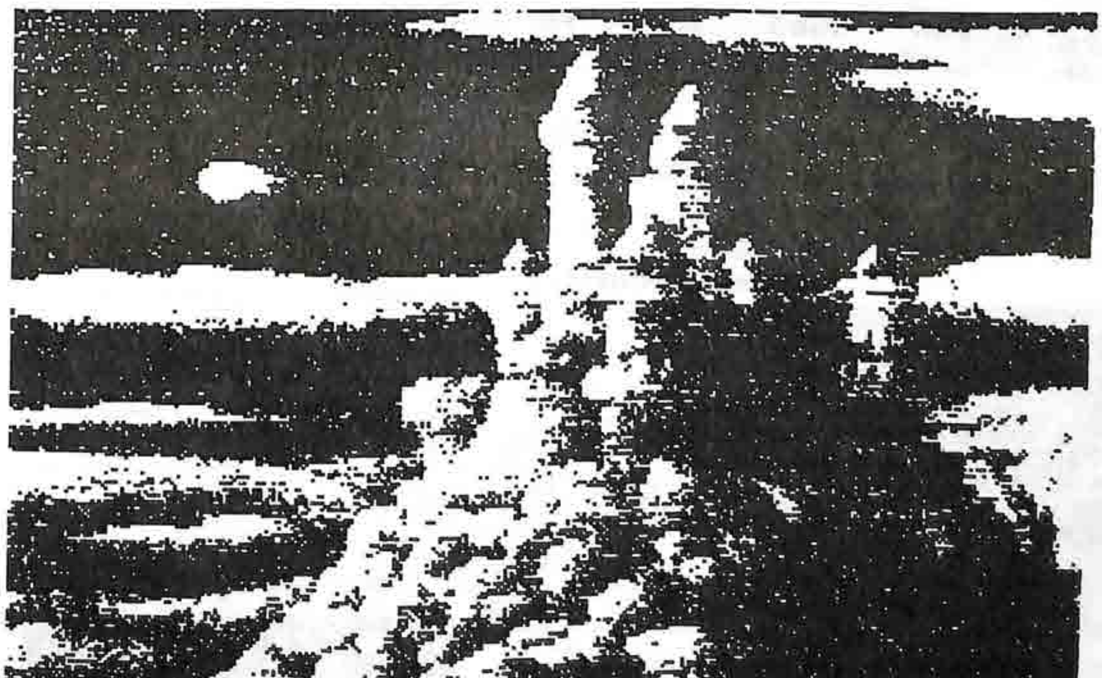
Dennis Lardenoye

Snelt heen dan ruyter, 't doel in 't vizier, scherp uw zwaard, wees koen en fier...

te herenigen en de prinses te bevrijden. Maar Eserled is niet helemaal machteloos. Buiten zijn leger heeft hij nog altijd het rode juweel, en daarmee kan hij Zamiels vuurspuwende draak kontroleren.

De strijd om Royal Blood is begonnen!

Maar voordat we er inderdaad mee beginnen bekijken we eerst eens de luxe verpakking van dit spel. Zoals de meeste Ko'ei's wordt Royal Blood in twee versies geleverd, een rompackversie en een diskversie. Beide versies zitten in een grote, luxe doos



met twee handleidingen; een start-up manual en een submanual. Verder zit bij het spel ook een grote kaart van Ishmeria met op de achterkant een overzicht van alle monsters uit het spel met, grappig genoeg, Engelse namen erbij.

Het voordeel van de romversie, die ik heb getest, boven de diskversie is, behalve de snelle toegangstijd, ook het feit dat er een SRAM ingebouwd zit, waarin de spelsituaties kunnen worden opgeslagen. Vreemd genoeg ontbreekt bij deze romversie een disk-save optie; je kunt alleen op de ingebouwde SRAM saven of op de PAC. Als niet SRAM-bezitter vond ik het wel een beetje eng om mijn gesavede situaties hieraan toe te moeten vertrouwen, en mijn vrees bleek gegrond; na een dag waren 3 van mijn 4 save-data's al niet meer aan te roepen. Een fors minpunt dus, zeker als je geen PAC hebt...

Maar goed, nadat de cartridge in mijn slotje zit, start Royal Blood netjes op met de introdemo. De plaatjes zijn gaaf, maar bij de muziek worden enkele rot-instrumenten gebruikt, waardoor sommige passages heel zeurderig klinken.

Voor het spelen kun je kiezen uit een aantal scenario's, met elk een andere situatie. Je kunt daarna een partij kiezen en tevens een raadgever die je tijdens het spelen zal voorzien van de nodige tips (helaas wel in het Japans). Ook het aantal spelers is in te stellen. Elke partij heeft enkele gebiedjes van Ishmeria (niet te veel natuurlijk, anders zou het te gemakkelijk worden) en het grootste deel wordt bezet door de koning.

Goudstukken kun je of wegroven bij een buurland of krijgen door het verkopen van gewassen.

Het is nu zaak om je zo snel mogelijk uit te breiden naar andere gebieden, waarvoor je echter soldaten nodig hebt, want dit alles gaat niet zonder slag of stoot natuurlijk. Soldaten kun je inhuren, wat goudstukken kost. Goudstukken kun je of wegroven bij een buurland of krijgen door het verkopen van gewassen. Gewassen groeien natuurlijk niet zomaar, dus je hebt genoeg landbouwgrond nodig, die je ook weer kunt kopen. De oogst valt maar binnen te halen in bepaalde tijden van het jaar, dus de rest van het jaar zul je het ermee moeten doen. Vooral in het begin is het zaak je goudstukken goed te besteden. Je kunt je goud ook uitgeven aan het versterken van je grensverdedigingen (dat maakt het vijanden weer moeilijker iets bij jou weg te jatten) of aan het inhuren van monsters om je leger te versterken.

Op een gegeven moment zul je dan toch een fatsoenlijk leger op de been hebben (hoop je), waarmee je dus kunt gaan vechten. Dit vechten is weer een verhaal apart. Je krijgt een gedetailleerd scherm te zien van het slagveld, waarbij de verdedigende partij vaak een fort heeft om zich in terug te trekken. Je leger bestaat uit vijf onderdelen:

1. kavalerie, soldaten te paard.

Royal Blood

2. infanterie, voetvolk. Deze kunnen buiten vechten ook versperringen aanleggen.

3. boogschutters, deze kunnen van afstand aanvallen zonder zelf geraakt te worden.

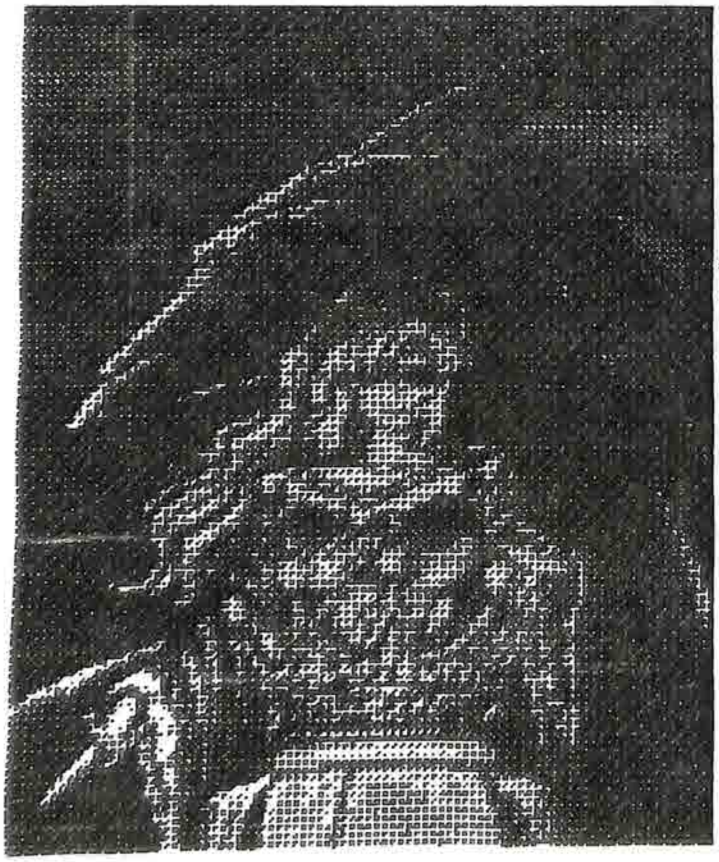
4. Ridders, ook voetvolk, maar sterker als infanterie.

5. Speciaal, dit kan een jewelmage zijn, een patrouille monsters, een draak of vechtspecialisten.

Als er een gevecht plaats vindt, zie je de partijen van de zijkant en wordt alles in mooie animaties weergegeven. Vooral de Jewelmages komen indrukwekkend over met hun magische spreuken. En ook de diverse monsters worden schitterend weergegeven.

Bij dit vechten hoeven we ons trouwens nu eens niet druk te maken over de bediening. Je kunt in het begin kiezen voor automatisch vechten, en dan kun je lui achterover liggend zien hoe de computer jouw werk doet. De rest van het spel moet je natuurlijk wel zelf doen, dat spreekt voor zich. Om alles wat te verlevendigen vinden er regelmatig natuurrampen plaats (vulkaanuitbarstingen, pestepidemieën, overstromingen, enzovoort) die je oogst of soldaten kunnen kosten. Deze natuurrampen vinden echter meestal in vaste gebieden plaats en op regelmatige tijden. Als in een land een vulkaan staat die jaarlijks in april uitbarst, kun je er het beste voor zorgen dat alle troepen en oogst in april daar weg zijn.

Om alles wat te verlevendigen vinden er regelmatig natuurrampen plaats (vulkaanuitbarstingen, pestepidemieën, overstromingen, enzovoort).



Minder voorspelbaar zijn de 'events', toevallige gebeurtenissen. Deze zijn het gevolg van lucky monsters of evil monsters, en zijn meestel de beloning of afstraffing voor het goed of slecht regeren van de heerser in een land. In het eerste geval gebeurt er iets leuks (kaboutertjes bijvoorbeeld verhogen de waarde van je grond), maar in het tweede geval is het iets minder leuks (een banshee moordt mensen uit of iets dergelijks). En ook ingehuurde monsters kunnen aan het muiten slaan. Dit alles maakt het spel er niet gemakkelijker, maar wel leuker op. Minder is de besturing, helaas. Om één of andere krankzinnige reden werkt Royal Blood niet met cursortoetsen, maar met het numerieke toetsenbord! In het begin is dit echt even wennen, maar na een tijdje spelen valt het wel mee. Natuurlijk kijk je weer tegen een behoorlijke hoeveelheid Japans op, maar dat is toch onvermijdelijk bij dit soort spellen. Ik hoop dat mijn uitleg in deze Engine duidelijk genoeg is om het geheel wat speelbaarder te maken, maar er is sowieso een flinke portie doorzettingsvermogen nodig.

Royal Blood heeft mooie graphics, redelijk tot goede muziek en leuke animaties. Als je het hele spel een beetje door hebt is het echt leuk om te spelen, en zelfs iets te gemakkelijk... Hoe groter je veroverde gebied wordt, hoe machtiger je wordt, want bij het verslaan van een tegenstander krijg je diens kroonjuweel, en daarmee ook een Jewelmage om je leger te versterken. Toch ben je met vijf scenario's wel even zoet en gelukkig kun je ook met meer man (maximaal vier) tegen elkaar spelen. Ik vind dit een van de mooiste Ko'ei's tot nu toe, redelijk speelbaar en best de moeite waard!

TESTOORDEEL	
NAAM	Royal Blood
MERK	Ko'ei
SOUNDS	7
GRAPHICS	8.5
SPELKW.	7
SCORE	59
MEDIUM	ROM
VANAF	MSX2
OPTIES	FM-Pac
	SRAM
	R800
PRIJS	Hfl. 206,=

GOED

BETER

ENGINE

MSX-ENGINE



Princess
- The Joy of Childcare -

Door: Loek van Kooten



Zowel de wetten als het systeem en de autoriteiten werden nog op poten gezet en het geweld aan het oorlogsfront was nog steeds zeer hevig. De wetenschap verkeerde nog in een beginstadium en bloeide daarom enorm op. Tevens hielden de wetenschappers zich bezig met magie. Hoewel de toekomst zichzelf nog steeds kreëerde, was de mens bezig om langzamerhand zelf het heft in handen te nemen. Het licht was nog zeer zwak en ijl, maar met het schijnsel dat de vooruitgang op de toekomst wierp begon toch een nieuwe periode.

Maar, zoals altijd kon de mensheid de krachten van de duisternis met al die kennis niet uitbannen.

Zij kwamen vanuit het diepste van de duisternis. Ze verpletterden de vooruitgang en de hoop, ze verduisterden de zon, de bron van alles, om de wereld in duisternis te sluiten. De bron van alle kwaad was de Koning der Demonen. Hij had een leger van 30.000 eenheden. Zij werden door iedereen gehaat. Hoewel de demonen in de hel wel in leven waren, wilden ze machtiger worden en in denkende mensen veranderen. Ik moest de loop der gebeurtenissen een halt toeroepen en hun stoppen en door de duisternis die iedereen omgaf te verdrijven hun plannen verijdelen. Maar met de haat, kwam ook de jaloezie en de angst. Deze emoties ervaarde Satan voor de eerste keer en hij raakte in paniek. Doordat zijn demonen, zoals ze dat hadden gewild, gevoelens en emoties kregen, kregen ze tegelijkertijd een eigen wil en Satan was hoogst ontsteld.

Het bloedvergieten hulde de wereld in duisternis. We twijfelden over de overwinning. Maar Yushi de Dappere diende zich aan.

De aarde was als een stuk vlees, de rivieren als van bloed. Een hemelse schreeuw van angst was hoorbaar en een bliksemflits doorkliefde als het Laatste Oordeel de lucht. Op het slagveld heerste dood en verderf. Waar het zwaard geraakt had, waren de lijken rood gekleurd. Het zwaard was blind, de chaos enorm.

Aan dit alles moest een einde komen. Om het lot te veranderen moesten er nieuwe grenzen gesteld worden en nieuwe gevechten geleverd. Het dodental was hoog. Mentaal werden mensen verscheurd, fysiek moest er strijd geleverd worden. Maar als het huidige vernietigd zou worden, zou er wel weer een nieuwe duistere kracht opkomen en Yushi de Dappere vreesde voor de toekomst. Om de toekomst veilig te stellen moest er bloed stromen. Terwijl de duisternis rees was er één ding dat licht deed schijnen op de



Wij introduceren... het méézingsyndroom!

toekomst: Hoop. Yushi vreesde dat de duisternis zou overwinnen. Het Vlees baadde in bloed, de Geest was krankzinning. Er was viktorie.

Yushi riep dappere personen bij zich, omdat dapperen per slot van rekening het land gered hadden en zij gelokt werden door eventueel te vergaren oorlogstrofeeën, veroverd land, goud en onsterfelijke roem. Hoewel, Yushi was zelf ook niet geheel ongevoelig voor dat soort dingen en bij elke oorlog vergaarde hij meer. Zijn wil was wet. Hij was de Hoop van de toekomst. Zelf was hij dat, omdat de toekomst hem mooie trofeeën in het voruitzicht stelde. Toch was hij droevig, want hij gaf om zichzelf. Wat moest hij doen? Hij kreeg antwoord. Ik droeg het kommando over aan hem, die de toekomst moest bewaren en deze overdracht dwong hem de zaak serieus te nemen. "Belangrijker dan de koning, ben ik nu de Hoop van de toekomst, ik denk, dat ik de zorg voor het nageslacht moet dragen."

En daar kwam jij, terwijl je de trap afging. Huiverig stond je in het midden van de ingang van de hal, helemaal alleen en verlaten. Moe houdt je een pluche konijntje stevig aan je borst vast. Je schouders schudden heen en weer.

"Hallo, dag."

"Goe...goedemiddag, papa Yushi, aan...aangenaam."

je haalt je schouders op, bang, geïnteresseerd, afwachtend, nu weer bleek, dan weer blozend.

"Je staat wel ver van me weg. Ben je soms moe?"

"Ne...nee, dat is niet waar. Dank u wel dat ik dichterbij mag komen."

"Mijn keel voelt zo droog. Melk is wel lekker, wat jij?"

"Ja, zo lekker! Maar..."

"Vanmorgen is er drank in de eetzaal aangekomen. Geluk dat het er is."

"Dank...dank u wel, papa Yushi."

"Geen dank. Dat is nergens voor nodig."

"?"

Je bent de kluts kwijt en zet een dreigende blik op.

"Weldra is papa Yushi er niet meer. Morgen gaat je vader weg."

Vanaf nu zal je gezichtje vrolijk moeten blijven lachen. Jij bent het licht van de hoop en zul je ook altijd zijn.

"Wel, nu ben ik er tenminste nog."

"Ja, papa."

Nu, we zijn nog niet van elkaar gescheiden. Nu is het nog jij en ik. Dit paleis is als een koud hart zonder warmte, hoe goed zou het zijn als het ook hier een beetje warm zou mogen worden...

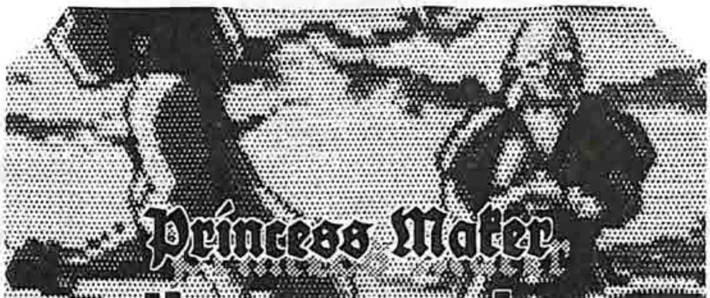
Het spel

Ja, dat was het enorme introverhaal van de allernieuwste en grootste produktie aller tijden van Microcabin: Princess Maker. Met dit spel heeft Microcabin zichzelf weer eens overtroffen, maar bovendien, laten we er maar niet omheen draaien, waarschijnlijk ook alle Europeanen, want dit spel is zo ontzettend complex en uitgebreid dat het ons nu wel ontzettend moeilijk gemaakt wordt om hier nog iets van te begrijpen zonder gelijk met grote stapels kanji-lijsten en woordenboeken aan te komen slepen. Princess Maker is, kort samengevat, ongelooflijk moeilijk en vreselijk uitgebreid.

Dit paleis is als een koud hart zonder warmte, hoe goed zou het zijn als het ook hier een beetje warm zou mogen worden...

Het spel staat op 7 diskettes, de achtste moet je zelf aanmaken en kan fungeren als data-disk. Het aantal diskettes, daar





Machtig, melig, mooi, meesterlijk, moeilijk, dit is... Microcabin!

kijken we natuurlijk al lang niet meer van op. Princess Maker wordt geleverd voor de belachelijk hoge prijs van Hfl. 289,= en dit wordt zelfs ons, Jap- en MSX-freaks, te gek. Wel moeten we zeggen dat de verpakking er mag zijn. Een kartonnen doos met daarin een kunstleren doosje, met daarin de disks, twee handleidingen, waarvan één in full-color en de gebruikelijke enquête-prullen en gebruikers-formulieren. Flink geschrokken door dit alles heb ik me er toch maar aangezet, dit is tenslotte een Microcabin, hetgeen staat voor perfekte kwaliteit. Nu, daar gaat 'ie dan...

Ga als je prinsesje fluwelen handjes heeft niet gelijk een heel bos omhakken, want dan is ze binnen de kortste keren uitgeteld.



De bedoeling van het spel is, om het tienjarige meisje dat alleen achter blijft nu haar vader ter velde trekt, op te voeden en een echte prinses van haar te maken. En dat is niet zo makkelijk als het lijkt.

De eerste twee bijzonderheden van het spel zijn snel ontdekt; regelmatig horen we samples, ofwel op PSG, de standaard geluids-chip van de MSX, ofwel op de PCM-chip, hetgeen veel beter klinkt, maar daar moet je dan natuurlijk wel een MSXturboR voor hebben. De tweede bijzonderheid is nog bijzonderder: het hele spel is werkt met interlace, hetgeen wil zeggen dat alles grafisch in dubbele resolutie zichtbaar gemaakt kan worden. Geloof me, dat ziet er fantastisch uit en aan het ietwat trillende scherm raak je gauw gewend. Toch niet? Makkelijk genoeg, gewoon even het System-menu induiken en daar G(raphics) aan klikken en vervolgens de onderste optie (Interlace On/off).

Bijna het hele spel werkt ikoongestuurd, een voordeel voor analfabeten (in dit geval zijn we dat dus allemaal). In het midden van het scherm zien we ons prinsesje verlegen kijkend staan voor een raam, waardoor we een landschap kunnen zien dat verandert met het wisselen van de seizoenen. Dit wisselen wordt aangegeven door een klein boodschapje en het is dan zaak het prinsesje snel in andere kledij te steken, voordat ze ziek wordt; ook op het scherm veranderen haar kleren, hier heeft veel tekenwerk in gezeten! Linksboven zien we een kalender, die de datum, dag en het jaar aangeeft. Rechtsboven vinden we de belangrijkste (!) informatie over het prinsesje zelf, waaronder haar leeftijd, haar level, het aantal goudstukken en haar lichaamskracht. Verder nog haar titel en haar waardering, waar we het straks over zullen hebben. Rechtsmidden staan diverse ikoontjes, die we even stuk voor stuk langs zullen gaan (want een mini- handleidinkje is bij dit spel wel nodig!)

De Agenda

Het bovenste en grootste ikoontje - schedule- dient ervoor om een agenda op te stellen voor de prinses (die we vanaf nu voor het gemak Greet zullen noemen). We kunnen dan weer kiezen uit een heleboel andere mogelijkheden. Linksonder verschijnt de agenda voor de eerstkomende maand, die verdeeld is in drie periodes van 8 à 9 dagen. Voor elke periode kunnen we iets invullen in het agendaatje van Greet, waarna het de bedoeling is om haar deze dingen ook daadwerkelijk te laten uitvoeren. Dit doet ze altijd, behalve als ze niet naar buiten wil gaan, hetgeen het geval is als haar vermoeidheid (dit is één van de 19 (!) eigenschappen van Greet die je in de gaten moet houden) buiten de perkjes gaat.

De tweede bijzonderheid is nog bijzonderder: het hele spel werkt met interlace!

Ons prinsesje kan van alles doen om deze agenda te vullen; allereerst kunnen we haar laten werken om geld te verdienen en bepaalde eigenschappen te veranderen. Je hebt dan de keuze uit diverse baantjes, zoals bijvoorbeeld



schrijfster, dienstmeisje, houthakster en nog een paar. Naarmate het prinsesje ouder wordt, komen er ook meer baantjes bij. Let op, ga als je prinsesje fluwelen handjes heeft niet gelijk een heel bos omhakken, want dan is ze binnen de kortste keren uitgeteld en veel bomen zullen er niet gehakt worden omdat ze dan nauwelijks weet hoe ze een zaag moet vasthouden onder het mom van "Zaag? Kun je dat eten?".

Greet kan af en toe wat klunzig te werk gaan. Zo kan ze bij het schrijven de pot inkt over de brieven laten vallen.

Je zou dan beter een tijdje schrijfwerk kunnen gaan doen, mits haar intelligentie niet te laag is. Behalve werken kunnen we, als Greet niet al te kleine spierballetjes heeft (haar naam klinkt er in ieder geval niet naar!) met haar naar buiten toe om monstertjes te verslaan en items te vinden. In Princess Maker is dus nog een komplect Role Playing Game verpakt ook! We kunnen Greet ook nog bijscholen: bij een tiran die haar een grote betonnen rol laat voorttrekken, hier wordt ze sterk van (als haar temperament er tenminste een beetje naar staat). Ook kan ze terug naar de schoolbanken, maar zorg er dan wel voor dat ze haar hersentjes bij elkaar heeft. Als derde en laatste optie kan Greet nog op dansles (grafisch grappig weergegeven: Greet met een stapel boeken en een beeldje op d'r kop!) Let op, al dit bijscholen is zeker niet gratis! Als je geld op is op de zoveelste dag, dan zal de leermeester(es) verbaasd uitroepen: "Wàât? Geen geld!?". Eventueel kun je nog extra bijzondere dingen, zoals bijvoorbeeld magische spreuken, leren als alles je wel heel goed is vergaan. Komen we op een nieuw probleempje terecht: niet altijd gaat alles even goed. Greet kan af en toe wat klunzig te werk gaan: zo kan ze bij het schrijven de pot inkt over de brieven laten vallen, spelfouten maken, awel, vul maar aan. Het vervelende hiervan is dat je baas/bazin dan gewoon ijskoud zegt dat er die dag geen centjes uitbetaald zullen worden wegens slechte verdiensten en je dan dus een dag voor niets gewerkt hebt. Of je goed of slecht gewerkt hebt is te zien aan het gezichtje van Greet dat elke dag op het scherm verschijnt: kijkt ze triest, dan is het foute boel en





Wie zei er hier ook alweer dat MSX dood was?



als ze een smile van oor tot oor tevoorschijn tovert, dan zit je goed.

Je dacht zeker dat ik het spel al door was... fout, ga er nog maar even lekker voor zitten want we zijn nog lang niet klaar. Van al dit werken wordt ons meisje een beetje moe en daarom moet ze ook wel eens op vakantie. 'Maar dat kost geld!' Inderdaad, en niet zo'n beetje ook, maar als ze er niet eventjes tussenuit knijpt krijg je geheid problemen en dan zit je uiteindelijk met een waardeloos chagrijnig mens te spelen, die ijskoud niet naar d'r werk gaat omdat ze 'geen zin heeft'. Om te voorkomen dat Greet ziek wordt (dat gebeurt als haar lichaamskracht de nul nadert) kun je voortijdig met haar naar een bron, waar ze kan aansterken. Ook dit kost, natuurlijk, geld.

Wie dit spel nog eenvoudig vindt, mag het schrijven.

We hadden het net al even over haar eigenschappen; we zullen ze even noemen: proportion, attack, attack (technique), attack (force), defence, attack (reinforcement ofwel wederopbouw), Hit Points, Magic Points, level, body power, physical strength (lichaamskracht), intelligence, knowledge (kennis), perseverance (doorzettingsvermogen), endurance (uithoudingsvermogen), passion (hartstocht...), moral (moraal) en judgment (beoordeling). Wie dit spel nog eenvoudig vindt, mag even een briefje schrijven. In de speltips dit keer een volledige vertaling van alle menu's.

Princess Maker is juist ontzettend goed te spelen, als je je tanden er maar even inzet en lid bent van MSX-Engine, om de belangrijkste dingen vertaald te zien!

Goed, dat klinkt allemaal heel negatief in de trend van 'onspeelbaar', maar het tegendeel is waar! Princess Maker is juist ontzettend goed te spelen, als je je tanden er maar even inzet en lid bent van MSX- Engine, om de belangrijkste dingen vertaald te zien!

Andere opties

Behalve de agenda vullen kunnen we het prinsesje nog meer laten doen. Zo kan ze proberen de koning te ontmoeten, maar dit is tamelijk moeilijk: ieder wachtpost en ambtenaar die je tegenkomt heeft wel op- of aanmerkingen. 'Nee, de koning houdt niet van slappe meisjes.' Je snapt het al, je eigenschappen moeten danig goed zijn om de koning te mogen zien. Mij is het in ieder geval (nog) niet gelukt. Wil je op de hoogte gehouden worden van de ontwikkelingen van de eigenschappen van het prinsesje dan kun je haar status oproepen en alle eigenschappen worden (in de hierboven genoemde volgorde) dan getoond. Of ze het goed doet valt te zien in de beoordeling, die trouwens ook te vinden is in het hoofdstatusschermpje rechtsboven onder de leeftijd. Ook kun je naar de nieuwste roddels luisteren die de ronde doen in de stad (van deze stad is een prachtige full-color kaart afgedrukt in



Alleen in MSX-Engine de volledige menu-vertaling!

VOOR REVIEW-TEKST OMSLAAN ⟶



1. Medicinal Herb
Hit Points gaan omhoog.

2. Stuffed Toy
Passion gaat omhoog.

3. Iron Footwear
Perseverance gaat omhoog.

4. Book
Intelligence gaat omhoog.

5. Collection of Poems
Knowledge gaat omhoog.

6. Teacup
Elegant wit porseleinen kopje.

7. Dress
De vrouwelijke charmes komen in topvorm...

- schedule -

1. | 2. | 3.
4. | 5. | 6.

Constellation
Blood Group
Date of Birth
Height
Weight
Proportion
Experience Rate
Battle Technique
Nimbleness
Armour Intensity
Attack Reinforcement Rate

Hit Points
Magic Points
Bodypower
Physical Strength
Intelligence
Knowledge
Perseverance
Endurance
Passion
Moral
Judgment

Lente
Zomer
Herfst
Winter

1. | 2. | ITEM
3. | 4. | 5.

Schedule = Agenda
1. Koning ontmoeten
2. Status
3. Nieuws horen
4. Mensen ontmoeten
5. Markt
6. Item display

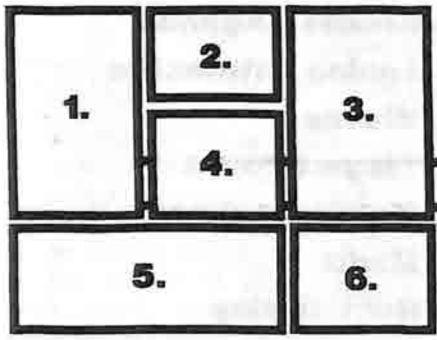
Opgewekt zijn
Afkatten
Preken

1. | 2. | 3.
4. | 5.
6. | 7.

1. Items kopen
2. Wapens kopen
3. Helmen kopen
4. Armour kopen
5. Items verkopen
6. Uitrusting verkopen

ITEM = Items
1. Verkleden
2. Wapens
3. Helmen
4. Armours
5. Hoofdmenu





1. Bijscholen
2. Dorp uit (RPG)
3. Vakantie
4. Werken
5. Lichaamsverzorging
6. Hoofdmenu

de handleiding); aan deze optie hebben wij gewoon weinig. Hetzelfde geldt voor het ontmoeten van mensen die je tips geven over wat je aan je eigenschappen zou kunnen veranderen.

Zo gaat je hartstocht omhoog als je een knuffelkonijntje koopt (daar leven die gefrustreerde Japanners zich dus op uit!)

Waar je wel degelijk wat aan hebt is de markt, waar je leuke nieuwe spulletjes kunt kopen die je eigenschappen kunnen beïnvloeden. Zo gaat je hartstocht omhoog als je een knuffelkonijntje koopt (daar leven die gefrusteerde Japanners zich dus op uit!) en wordt je kennis hoger als je een boek koopt (en dat klinkt toch logischer).

Eens in het jaar is er het zogenaamde Herfstoogstfestival, waarbij er twee grote wedstrijden gehouden worden: een vechtwedstrijd en een Miss Universe verkiezing. Als je deze wint kan dat de gebeurtenissen dat jaar

Krachttraining
Leertraining
Behendigheidstraining

Herberg
Café
Vanaf 14 jaar
Wapenwinkel
Kerk
Hotel
Vanaf 12 jaar
Ziekenhuis
Vanaf 11 jaar
Bordeel
Vanaf 16 jaar
Nachtclub
Vanaf 15 jaar
Bibliotheek
Jagen
Vanaf 13 jaar
Houthakken
Mijnen
Vanaf 12 jaar

positief of negatief beïnvloeden, al naar gelang je verloren of gewonnen hebt. Dit alles is grafisch weer prachtig weergegeven.

Mijn prinses is nu 13 jaar en met heel veel moeite probeer ik haar allerlei dingen te leren, maar dat is echt moeilijker dan het op het eerste gezicht lijkt, omdat er zo ontzettend veel faktoren meespelen in dit spel. Aan de algemeen gehoorde klacht "Ik wil nu wel eens wat anders dan een gewoon Role Playing Game" heeft Microcabin in ieder geval gehoor gegeven door met zo'n leuk en origineel spel als dit op de markt te komen. Persoonlijk vind ik het spelidee wel een beetje ver gezocht (spelkwaliteit dus iets minder hoog, maar nog steeds voortreffelijk) en wat dat betreft heeft Microcabin beter gescoord met Xak Gazzel en Illusion City. De graphics zijn enorm en de mooiste tot nu toe ooit gemaakt op MSX en dan bedoel ik graphics tijdens het spel zelf. Wel weinig animaties, behalve in de RPG-mode dan, maar dat is bij Princess Maker ook niet echt nodig. De muziek is als vanouds perfekt in orde, al klinkt ze mij iets te lief in de oren, de echte heavy Microcabin drums zijn helaas afwezig. Maar, wie weet verandert dat nog wel tijdens het spel (zo ver ben ik nog niet) en eigenlijk past dat soort muziek ook niet zo goed bij een klein prinsesje. Al met al een tamelijk prijzig doch perfekt spel van Microcabin, maar ja, daar waren we inmiddels wel aan gewend.



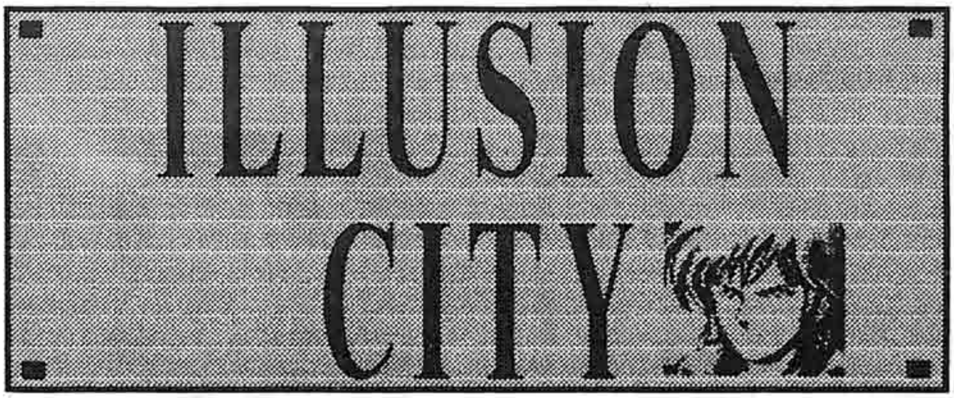
TESTOORDEEL

NAAM	**Princess Maker**
MERK	**Microcabin**
SOUNDS	**10**
GRAPHICS	**9**
SPELKW.	**8.5**
SCORE	**73**
MEDIUM	**7x2DD**
VANAF	**MSX2**
	JIS
OPTIES	**FM-Pac**
	PCM
PRIJS	**Hfl. 289,-**

SPELTIPS

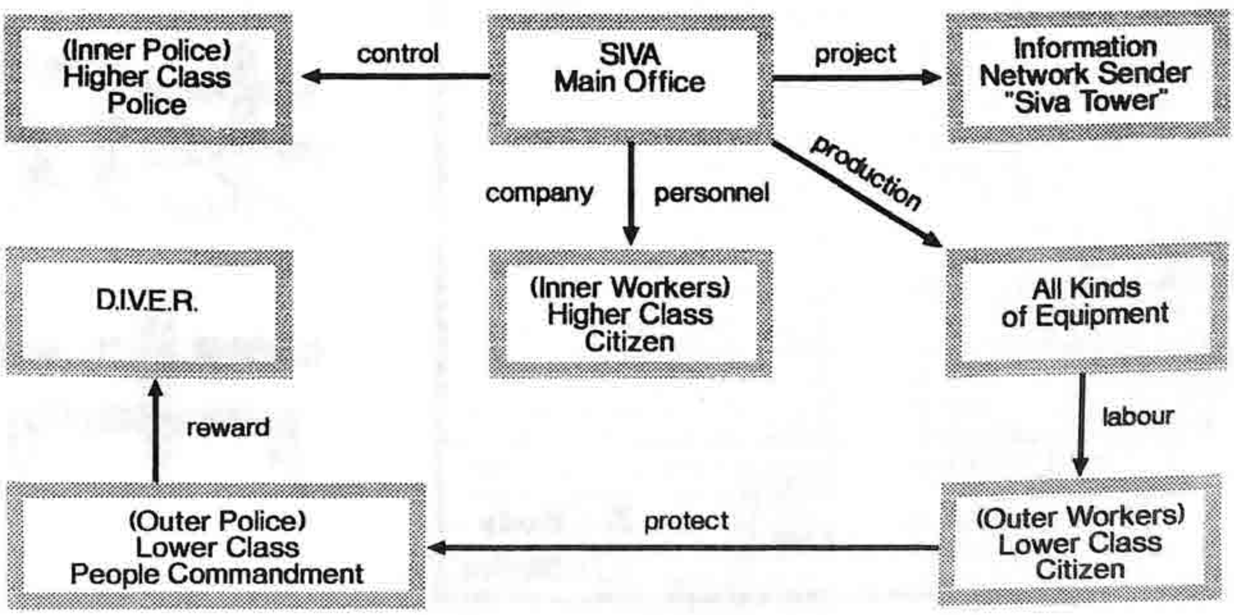
■ GLENN WILLINK

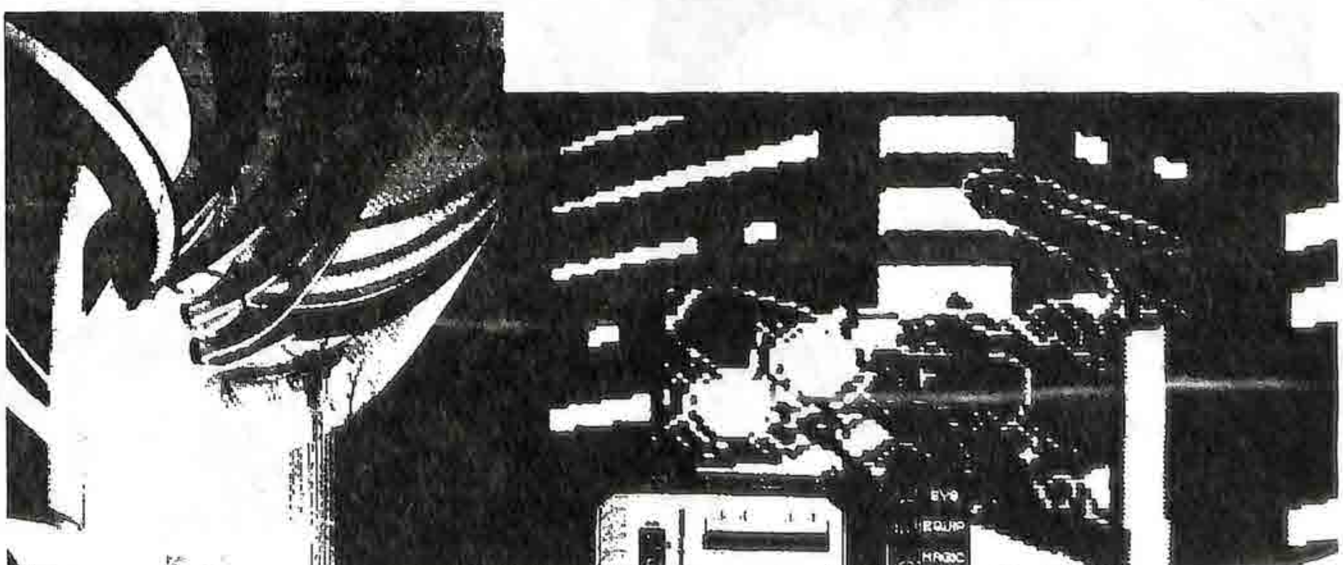
- IWAN VAN RAAIJ



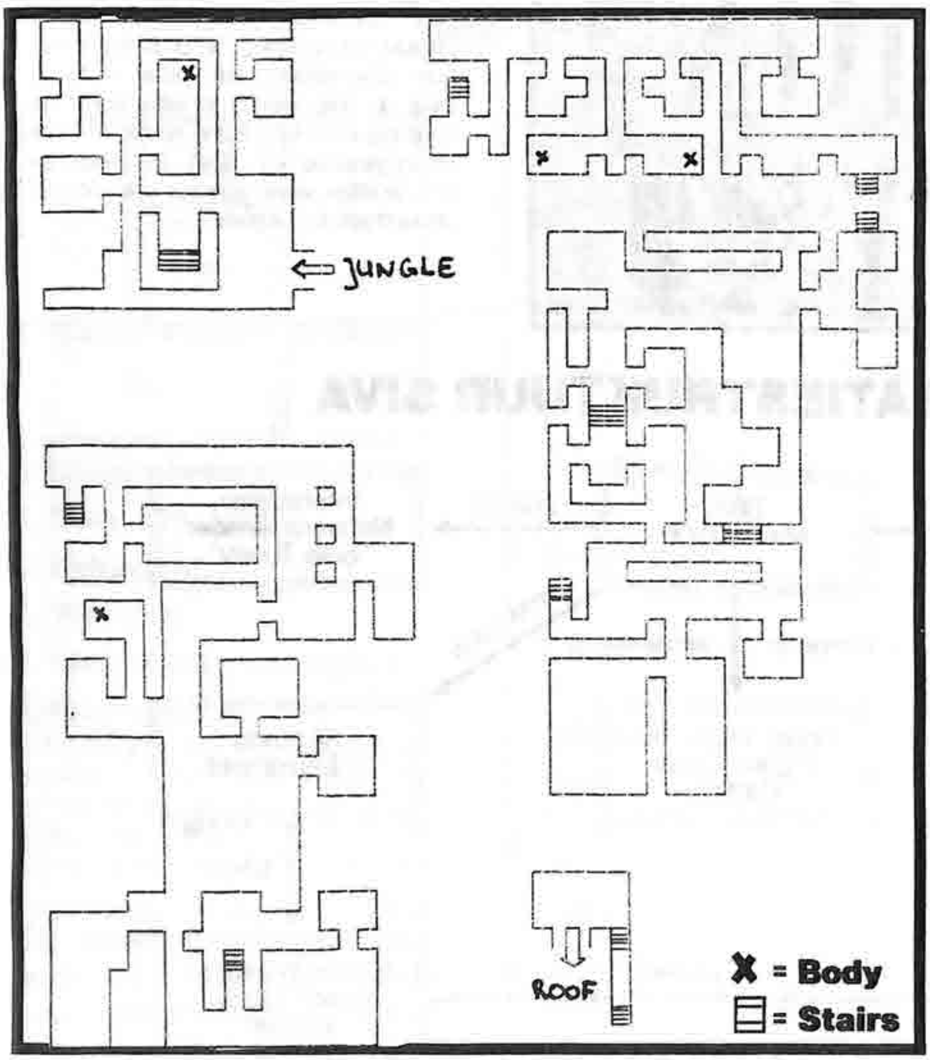
Een onderneming, genaamd SIVA, bestuurt Hong Kong. De organisatie van hun informatienetwerk strekt zich uit over de hele wereld. In feite wordt de regering van Hong Kong gevormd door de organisatie van SIVA. De struktuur kan worden weergegeven volgens het onderstaande diagram.

ORGANISATIESTRUKTUUR SIVA





SPELTIPS

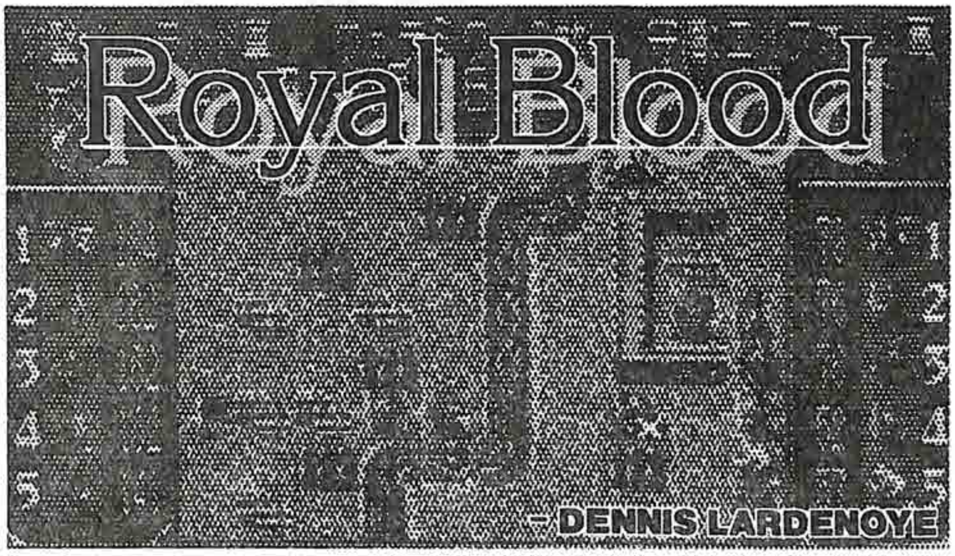








SPELTIPS



SPELUITLEG

DE BEDIENING

Het spel werkt met het numerieke toetsenbord, maar kan ook met de normale cijfertoetsen worden gespeeld, hoewel het dan heel moeilijk wordt.

8: omhoog
4: links
6: rechts
2: omlaag
0: verlaat menu
+: kiezen menu-optie/ 'Backspace'
ESC: systeem menu (onder andere saven)

HET SPEL

Ishmeria is opgedeeld in 30 gewesten, meestal door een edelman bestuurd. Je herkent jouw gewesten aan het wapenschild. Bij elk gewest staan er plaatjes die het volgende aangeven:

SOLDAATJE: Aantal huursoldaten in je gewest
APPEL: Aantal gewassen
BOOM: Hoeveelheid landbouwgrond
GOUDSTUK: Hoeveelheid goud
KASTEEL: ?
KASTEEL+MUURTJE: Grensverdediging

DE MENU'S

TIJDENS HET SPELEN

Hoofdmenu:
1. MILITAIR
2. REGEREN
3. BUITENLAND
4. SPECIAAL

1. MILITAIR

1.1 Land bezetten

hiervoor is nodig:
A. Troepen
B. Genoeg gold om de troepen te betalen
C. Genoeg proviand (zie verder)

Na de keuze van het aan te vallen land en het aantal in te zetten manschappen kun je je speciale troepeneenheid kiezen, als die beschikbaar is. Dit kunnen Jewelmages zijn (LET OP! Jewelmages hebben na een slag enkele maanden de tijd nodig om uit te rusten. Het aantal maanden dat ze buiten gevecht zijn staat achter de naam aangegeven in dit menu) of monsters. Bij monsters moeten ze wel op dat moment in het aanvallende land aanwezig zijn, dus niet ergens aan de andere kant van dit eiland. Bij Jewelmages maakt het niet uit.

De laatste keuze is die tussen het aantal dagen dat je veldtocht duurt:

- DRIE
- VIJF
- ACHT
- TIEN

Hoe langer de veldtocht, hoe meer appels (proviand) er nodig is. Bij het verstrijken van deze tijd bij het vechten, trekken je troepen zich terug, maakt niet uit hoe je ervoor staat. Hetzelfde gebeurt trouwens als je wordt aangevallen en je proviand op is. Zorg dus altijd dat het aantal gewassen en gold in een gewest in overeenstemming is met het aantal soldaten.

1.2 Soldaten inhuren

Het kopen van soldaten met je gold. Je betaalt ze alleen om in je leger aanwezig te zijn, om te vechten moet je ze nog eens apart betalen.

1.3. Verplaatsen.

Verplaatsen van troepen, gold en gewassen naar een AANGRENZEND gebied van je. LET OP! Voor het verplaatsen van troepen is het nodig dat je 5 legeronderdelen kompleet hebt. Dat houdt dus in dat er een speciale legereenheid (onder andere monsters) IN HET LAND ZELF aanwezig is! Daar komt nog eens bij dat hier Jewelmages niet meetellen, het moeten monsters of specialisten zijn. De speciale eenheid wordt natuurlijk meegetransporteerd naar het doelgebied. Overigens kun je het verplaatsen van gold en gewassen handiger doen via keuze 2.3.

1.4 Speciaal

Hierbij kun je kiezen tussen:
- INHUREN
- WEGSTUREN

Inhuren: het inhuren van een speciale vijfde legereenheid. Je krijgt hierna een menu met een aantal beschikbare eenheden (dit verschilt van land tot land). Je moet er wel genoeg gold voor hebben.

Wegsturen: een speciale eenheid wegsturen.

2. REGEREN

2.1 Bouwen

- LANDBOUWGROND KOPEN
- GRENSVERDEDIGING KOPEN

2.2 Aalmoezen geven

Gewassen aan het volk geven om het tevreden te stellen (hogere regeervaardigheid).

2.3 Vervoer

Keuze tussen
- EXPORT
- IMPORT

Dit is het vervoeren van gold en gewassen uit of naar één van je gewesten. Het gewest hoeft niet aan te grenzen.

2.4 Handel

Keuze tussen
- VERKOPEN
- KOPEN

Het kopen en verkopen van gewassen. De prijs wordt bepaald door de grondwaarde in een land.
DIT KOST GEEN BEURT

SPELTIPS

3. INTERNATIONAAL

3.1 Verdrag

- SLUITEN
- VERBREKEN

Het sluiten van een vredesverdrag met een andere partij. Je mag ze dan niet meer aanvallen en zij jou ook niet. Je kunt maar met één partij tegelijk in vrede zijn. Bij het sluiten van een verdrag wordt het vorige automatisch ongedaan gemaakt. LET OP: Je kunt een verdrag alleen afsluiten vanuit je hoofdprovincie. Dit herkennen is een kwestie van uitproberen. Als iemand een vredesverdrag met je wil afsluiten licht je hoofdgewest op, dus zo kun je het ook zien.

3.2 Onderhandelen

- TROEPEN
- OVERGEVEN

Troepen: ??

Overgeven: Je overgeven aan een tegenstander (doe dit nooit!)

3.3 Taktiek

Oproer zaaien in andere gewesten?

3.4 Bevoorrading

Op rooftocht gaan bij buurlanden om gewassen en geld te stelen. Lukt niet altijd.

4. SPECIAAL

4.1 Informatie

Informatie opvragen over andere landen (KOST GEEN BEURT)

4.2 Veranderen

Veranderen van hoofdman en daarmee van hoofdgewest (KOST GEEN BEURT)

4.3 Automatisch

Gewest door de computer laten besturen (niet echt handig) KOST GEEN BEURT.

4.4 Onderzoek

Onderzoek naar samenstelling van legers in andere gewesten

HET VECHTEN

De beschikbare manschappen worden altijd gelijkmatig over de eerste 4 legeronderdelen verdeeld.

1. Kavalerie
2. Infanterie
3. Boogschutters
4. Ridders

5. Speciaal :- Jewelmage/Draak:
Deze sterven nooit, maar vluchten bij opraken leven.



-Monsters
- Specialisten

Je kunt het beste automatisch vechten kiezen: 0 in het vechtmenu drukken, daarna eerste optie.

Zorg wel dat je altijd een meerderheid hebt en altijd een vijfde legeronderdeel.

ANDERE BELANGRIJKE OPTIES

Vluchten: 0 tijdens vechtmenu, dan 3e optie en dan de 2e. Je kunt dan het land om naar toe te vluchten kiezen. Een deel van je troepen verlies je altijd bij het vluchten.

Animaties uit: 0 tijdens vechtmenu, 2e optie.

OVERIGE MENU'S TIJDENS HET SPEL

BEURT OVERSLAAN: 0 bij het hoofdmenu.

VERDRAGEN: Tijdens het spelen wil een tegenstander vaak een verdrag met je afsluiten. Jouw en zijn hoofdgewest knipperen dan. Linkse optie: afslaan Rechtse optie: aannemen.

BIJ EEN AANVAL.

Als een tegenstander je aanvalt krijg je 3 keuzes:

VERDEDIGEN - Terugvechten, mits je genoeg geld en gewassen hebt voor je troepen.

OVERGEVEN - Je overgeven aan de vijand

VLUCHTEN - Vluchten, kost een deel van je troepen.

NA HET VERSLAAN VAN EEN TEGENSTANDER

Als dit gebeurt (je hebt al zijn gebieden bezet), neem je zijn Jewelmage(s) over. Wat je met de edelman zelf doet kun je kiezen:

1. SLAAF MAKEN (hij werkt voor jou, lukt niet altijd)
2. VERBANNEN
3. VRIJLATEN

NATUURRAMPEN

1. OVERSTROMING. Dit tast alles aan (gewassen, gold, grensverdedigingen, enzovoort)
WAAR: gewest 17-22, 28 en 29
WANNEER: juni
2. HEVIGE SNEEUWVAL. Tast landbouwgrond, grensverdediging en regeervaardigheid aan.
WAAR: Gewest 1-5
WANNEER: december
3. VULKAANUITBARSTING. Doodt soldaten en tast regeervaardigheid, grensverdediging en landbouwgrond aan.
WAAR: Gewest 24-27
WANNEER: maart
4. BOSBRAND. Tast gold, gewassen, regeervaardigheid, landbouwgrond en grensverdediging aan en doodt soldaten.
WAAR: Gewest 7,9,10, 13-15
WANNEER: september
5. EPIDEMIE. Doodt soldaten en tast regeervaardigheid, landbouwgrond en grensverdediging aan.
WAAR: Hele land (at random)
WANNEER: maart, juni, september en december

EVENTS

Bij een lage regeervaardigheid krijg je veel evil monsters, bij een hoge veel



SPELTIPS

lucky monsters.

LUCKY MONSTERS

FAGORTA (ouwe vent met zwaard): Meer gewassen
ELF (elf met gitaar): Hogere regeervaardigheid
LEPRECHAUN (gegrepen kabouter): Meer geld
REDCAP (tuinkabouters): Hogere grondwaarde (je krijgt meer geld voor je gewassen)
FAY (Dame met zwaard): Meer soldaten
UNICORN (eenhoorn): Hogere regeervaardigheid en strategisch inzicht (voordeel bij vechten).
GUREIGU (Dame bij slaper): Charisma en faam omhoog.

EVIL MONSTERS

BLACK ANISU (Vrouw met klauwen): regeervaardigheid omlaag
PIXIE (elfjes): Grondwaarde omlaag
OHISHKI (wolf bij kippen): Minder gewassen
HOBGOBLIN (monster met zak): Minder gold
SHRIEKER (mensen met oren dicht): Minder soldaten
BANSHEE (Zombie-dame): Een bevelhebber sterft

OVERIGE EVENTS

MUITENDE MONSTERS (Brandende stad met monsters)
Bij een lage faam en charisma (veel gevechten verloren of door evil monsters) is er een grote kans dat je ingehuurde monsters gaan muiten, geld stelen en wegtrekken.
PASTHA (Strand met draak)
In sommige scenario's kan deze draak ineens op het strand aanspoelen van één van je gebieden. Hij voegt zich dan bij je leger.

DE SPECIALE TROEPEN

MONSTERS, IN OPLOPENDE STERKTE:

OGRE
BUG-BEAR
ORC
SKELETON
URUG-HAI
FAHAN (CYCLOPEN)
SALAMANDER
GARGOYLE
WYVERN

Deze laatste twee kunnen in een gevecht over obstakels heen vliegen.

SPECIALISTEN, IN OPLOPENDE STERKTE:

PIKES
LANTZKNECHTS
HILANDERS
SHOOTERS
PILUMS
GUNNERS

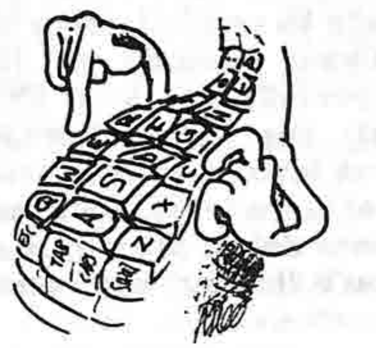
JEWELMAGES + MAGISCHE KRACHT

- SKYBLUE JEWEL: MASHIETY (wind)
- WHITE JEWEL: POISON (gif)
- ORANGE JEWEL: FLAME (vuur)
- PURPLE JEWEL: CHILL (ijs)
- GREEN JEWEL: THUNDERAS (bliksem)
- DARKBLUE JEWEL: METEORE (meteoren)

Deze laatste 2 zijn het sterkst.

DRAKEN

CROWN DRAGON: Vuurspuwend en in het bezit van Eserleds leger. Is nog sterker dan de Jewelmages.
PASTHA: Even sterk als de vuurspuwende draak. Moet via een 'event' bij je leger komen.



MSX-WORLD

Internationalization's begun!

Loek van Kooten

Hello to you, all users abroad! We welcome you in the newest column in the MEM which we started especially for you! Probably you read the subtitle yet: the internationalization-process started. The first letters arrived from abroad; with some of them we were very pleased, but, unfortunately, one of them didn't please us at all! Well, just start reading, you'll find out soon enough...

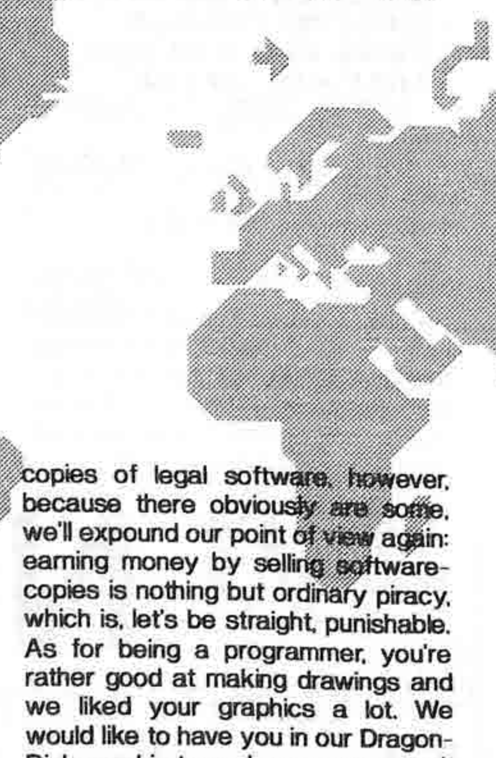
Dear MSX-Engine,

I'm an Italian boy, my name is Danilo Danisi, and I'm under an important Italian MSX-club (the bigger (in Italy)): FREESOFT CLUB. I want to congratulate with you for your MSX-ENGINE disks (DRAGON DISKS) and for your DIZZY, that about me, is one of the most good mind-games ever released. But I would take contacts with you and I would like to be a friend of yours. I've already some friends in Holland (some in SunRise, also some in Unicorn ecc.) and I would like to be one of yours. I'm also a little programmer and I've made a game:, SUPERMASTERMIND that I've sended to you. Moreover I've a lot of titles for your MSX that I've orchived in a autoexec. disk that is with this letter and SUPERMASTERMIND (LIST DISK in Dbase II). So I ask you if you can send me your reply with a your software-list (the latest) and with your best reaction (if possible...). Oh, I remember you that I'm a very good graphic designer (modest boy) and a music composer (with F.A.C. soundtracker 2.0). So if you want my help or my collaboration with some your projects, you can have my collaboration. I will be very happy, if you will reply to me... Hi!

Danilo Danisi, Naples, Italy.

Dear Danilo,

Thanks for your congratulations and compliments, we really appreciate that. It's always good to hear that MSX-users like the MSX Engine Products (we'll shorten it to MEP henceforth) we made. We played Supermastermind which you sent to us and we really enjoyed it, at least, to a certain extent, for as soon as we saw your software-list we could do nothing but just being perplexed. Danilo, in spite of all your best intentions, we can absolutely not appreciate your way of doing business and earning money. You probably never read MEM #7 in which we explained our standpoints. There can possibly not be any misunderstandings about our attitude towards distributing and selling



copies of legal software, however, because there obviously are some, we'll expound our point of view again: earning money by selling software-copies is nothing but ordinary piracy, which is, let's be straight, punishable. As for being a programmer, you're rather good at making drawings and we liked your graphics a lot. We would like to have you in our Dragon-Disk graphic team, however, we can't work with someone who's earning a living by selling illegal software. Thank you anyway.

Dear MSX-Engine editorial department,

My name is Kenji Kitayama. I live Osaka in Japan and I use FS-A1WSX (Panasonic MSX2+) for ward-processer, programing and other objects. MSX is export to Middle East, Korea, etc. But I and my freands seldom had chances of knowing MSX in Europe. So I knew of MSX-Engine in MSX-Magazine January 1992 and I am interested. Thus, I subscribe to a DRAGON-DISK. I sent an International Postal Money Order of 36Hfl (Postal Money must become to sent another mail. I hasten to crave your pardon for my mistake, and enclosed a certificate.) And, I think we want to order MSX-Engine from the Netherlands, please tell me to 'Fixed price', 'What number is it the newest'. Please manage the matter as you think fit. Yours truly,

Kenji Kitayama, Suita-shi, Japan.

Dear Kenji,

We have replied to you already about the subscription ratings and the like, so, you should have received that information by now. We got more reactions from Japanese MSX-users and one thing particularly we thought very strange, namely, the fact that not any Japanese MSX-user knew that there were also many MSX-users (only in Holland over 300.000!) in Europe. It's very strange indeed, because many MSX-companies from Europe tried to get into the Japanese publicity by calling, faxing and writing to MSX-Fan Magazine, MSX-Magazine, and several other MSX-organisations in Japan for years at a stretch. Finally MSX-Engine succeeded and believe me, when we saw the article in the MSX-Magazine, we had a great party at the editorial department! There's one misunderstanding, but we already informed MSX-Magazine about it by writing a a letter in Japanese; after having paid Hfl. 36,= you won't receive 1 issue of the Dragon-Disk, but 6! So, one issue doesn't cost you Hfl. 36,=, but only Hfl. 6,=! We hope that MSX-Magazine will write about this, for that may result in getting more Japanese members. Thank you for your letter, we hope to hear more about the activities of MSX-users in Japan.

Send your letters to:

MSX-Engine
Wildenburgstraat 74
3833 HH Leusden-Centrum
The Netherlands

Please write "MSX-World" on the top-righthand corner of the envelope.

MSX WORLD

Rudolf, are you real?

Vertaald uit MSX-Fan 6, Fan Clip, door Loek van Kooten.

En wij maar wachten op deze Nederlandse redakteur, tevens de kontaktpersoon van MSX-Engine...

Overdag, ergens tussen 11 en 20 maart, ging de telefoon en een meisje van Tekupori (die haar redaktie op dezelfde verdieping heeft) zei 'Jij spreekt toch Engels?' terwijl ze mijn kant op keek. Omdat ik gevaar voorvoelde antwoordde ik eerlijk 'Nee.' We zeiden dat we bezet waren terwijl ik vroeg 'Het lijkt erop dat er telefoon is voor MSX-Fan, wie neemt hem?' Toen bestond de redaktie, behalve uit mij, uit meerdere personen en ik vroeg wie er zou aannemen. Terwijl de rode lamp aangaf dat de lijn nog steeds bezet was en omdat het internationale telefoontarief rees en het alleen verdragen van dit alles mij reeds tot huilen bracht, kwam ik aan de telefoon. 'Helloo.' Na dit gezegd te hebben, zei de stem aan de andere kant: 'Do you speak English?' 'Jes, littul.' 'Iz ur nied iemant andurz die Engulz spreektd?' 'Noo.' Aan de andere kant was er een Nederlander die Japans sprak en die tevens in de redaktie van MSX-Engine zat (welke ook het diskmagazine de 'Dragon Disk' uitgeeft), Rudolf Poels. Hij wilde graag een interview afnemen met de hoofdredakteur van MSX-Fan (het belangrijkste MSX-vakblad in Japan), Kitane. Als hij volgende maand kwam, zou hij snel kontakt opnemen.

Toen Rudolf in Japan gearriveerd was, zo tussen 21 en 31 maart, kwam er een telefoontje uit Nerima. Ik luisterde heel goed en hoorde: 'Wan-neer-kan-ik-langs-ko-men?' 'Nou, om twee uur. Twee uur. 's Middags.'.' Op de Shimbashi, weet je wel? De zevende links.' Hoewel de hoofdredakteur uit het westen kontinu Japans sprak deed hij dit slecht en gebrekkig. Vrijdag 27 maart was hij om twee uur 's middags gearriveerd en hij zei dat hij op ging hangen. Echter, toen ik tot elf uur 's avonds gewacht had die dag was Rudolf nog steeds niet gekomen. Het feit dat hij, ondanks zijn slechte Japans, toch de hoofdredakteur wilde interviewen was wel vreemd.

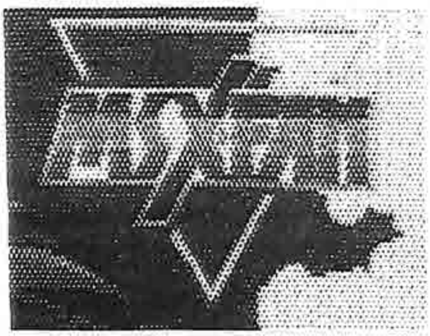
De volgende dag kwam er iemand van Microcabin met de nieuwste samples van Princess Maker en toen het nieuwste Europese magazine met de post was aangekomen vertelde hij dat hij met iemand daarvan een gesprek had gehad. Uit het antwoord op de vraag wie Rudolf was bleek dat hij dezelfde vertegenwoordiger was van MSX- Engine en volgens het nieuw ontvangen materiaal leek hij een internationaliseringsprojekt te zijn gestart. Als Rudolf echt bestaat, wie is hij dan? Waarom hield hij zich die dag niet aan zijn afspraak? En wat houdt het internationaliseringsprojekt nu precies in? Om andere dingen te horen wil ik best met Nederland bellen, maar zo langzamerhand begin ik me af te vragen wie de persoon in kwestie is; een tijdje geleden heb ik zijn redaktie een paar keer gebeld maar na even gewacht te hebben kwam er geen verbinding tot stand. Rudolf, are you real?

MSX-Fan over ons: "Bovenal, we willen dat het zaadje van de tot nog toe problematische internationalisering uitgroeit. We willen een goede atmosfeer in de MSX-wereld en we willen dat het zowel MSX-Fan als MSX-Engine goed gaat, omdat ze over hetzelfde schrijven."

EDITORIAL A: (A-column)

Een PS-je over het Rudolf-probleem. Door de telefoon werd afgesproken dat er een vertegenwoordiger van MSX-Engine zou komen. Ondanks het feit dat Rudolf op het kerkhof ligt zijn de volgende dingen zeker waar, omdat ik die op een een of andere manier te horen kreeg in het Engels. 1. Rudolf Poels bestaat in ieder geval. 2. Echter, we krijgen geen telefonische verbinding met hem. En we kregen een ander nummer. Hoewel we ook dit nummer gedraaid hebben, werd ook nu de verbinding na korte tijd verbroken. Hoewel we waarschijnlijk wel verbinding krijgen, wordt er van maandag tot vrijdag niet opgenomen (nu is het zondag, diep in de nacht). Als er snel wat betrouwbaardere informatie voorhanden zou zijn, zouden we een introduktie van dit magazine en diskmagazine geven (hoewel MSX-Magazine eerder in januari- nummer 1 al informatie gaf over hoe te abonneren). Wij zijn ook niet boos op hem. We are not angry with Rudolf. Please call us again. Bovenal, we hopen dat het zaadje van de tot nog toe problematische internationalisering uitgroeit. We willen een goede atmosfeer in de MSX-wereld en we willen dat het zowel MSX-Fan als MSX-Engine goed gaat, omdat ze over hetzelfde schrijven. Welnu, laten we maar eens Engels gaan studeren.

Yes, Rudolf is real!



Iedereen denkt: "Zo, Engine, leg maar eens uit, wat is hier aan de hand?" Een begrijpelijke vraag, want het verhaal zit weer eens tamelijk ingewikkeld in elkaar. Wel, daar gaat 'ie dan...

De naam Rudolf Poels zal menigeen bekend in de oren klinken. Rondom dit persoon heeft in het verre verleden een grote wolk van negatieve publiciteit gehangen. We hebben het hier niet graag over, maar goed, we zullen wel moeten, want we zijn jullie een verklaring voor dit gebeuren wel schuldig. Rudolf maakte, toen we nog erg klein, onbesuisd en onverstandig waren, inmiddels al weer zo'n twee jaar geleden, deel uit van de zogenaamde 'Lovako Software Club'. Veel pocherij, opschepperij en verkeerde informatie bracht deze club en dit leidde er uiteindelijk toe dat de naam Lovako Software Club niet langer gehandhaafd kon worden en de club tot een fusie overging met MSX- Futurist, die heel wat beter bekend stond. Hieruit ontstond MSX-Engine en al snel ging het allemaal veel beter; er werd betrouwbare informatie overgebracht en de arrogantie die Lovako vroeger uitstraalde was verdwenen en dat merkten we aan het ledenaantal. De verkeerde informatie was afkomstig van Rudolf, die destijds een nogal rijkelijke fantasie bezat; de arrogantie en pocherij was grotendeels aan mijzelf te wijten.

Het is nu twee jaar later, april 1992. Rudolf, met wie ik zakelijk geen kontakt meer had, omdat gebleken was dat dat alleen maar voor problemen zorgde, gaat voor twee weken op vakantie naar Japan en besluit daar wat MSX-firma's te bezoeken. Dit is natuurlijk dé gelegenheid om snel wat Engines en Dragon-Disks mee te geven voor een publiciteitsstunt in Japan! Zo gezegd zo gedaan. Er werd besloten dat Rudolf als tijdelijke vertegenwoordiger -en niets meer- naar MSX-Magazine, MSX-Fan en Microcabin zou gaan.

Wat er verder gebeurde heb je kunnen lezen. Maar, zoals Kitane al schreef, waarom hield hij zich die dag niet aan zijn afspraak?

Ik heb, nadat ik dit artikel had vertaald, deze vraag aan Rudolf zelf gesteld. Hij antwoordde: 'Ik kreeg op die dag te horen dat mijn oma was overleden. Veel zin om te gaan had ik dus niet meer, dus ik heb MSX-Fan gezegd dat ik niet zou komen.' Ik vertelde hem dat Kitane hier niets van af wist en heb hem de volgende dag teruggebeld. Rudolf vertelde: 'Ik heb MSX-Fan gebeld en gevraagd wat er fout is gegaan en ik ben erachter gekomen dat mijn boodschap wel doorgekomen is, maar is doorgegeven aan de verkeerde persoon. De zaak is inmiddels rechtgezet.'

"Ik heb MSX-Fan gebeld en gevraagd wat er fout gegaan is en ik ben erachter gekomen dat mijn boodschap wel doorgekomen is, maar is doorgegeven aan de verkeerde persoon. De zaak is inmiddels rechtgezet."

Om het zekere maar voor het onzekere te nemen is er een brief gestuurd naar de heer Kitane; ik heb daarin gevraagd of het mogelijk was een nieuwe afspraak te maken in Augustus, als ik zelf naar Japan zal gaan. We verwachten binnenkort antwoord.

Het is duidelijk, hier is stuntelig gehandeld -door ons in ieder geval- en dit soort dingen mogen gewoon niet meer voorkomen. Het zal voor bepaalde clubs in Nederland wel weer ideaal zijn om negatief over te schrijven, let maar op!

Wel blijkt uit de Fan Clip dat MSX-Fan graag kontakt wil en over ons wil schrijven, een zeer positief gegeven, zo vinden wij. Over één ding waren we eigenlijk een beetje verbaasd, namelijk, het feit dat MSX- Fan er van uitgaat dat Japans zo'n enorme wereldtaal is dat iedere Nederlander die vloeiend behoort te kunnen spreken. Wel, de wereldtaal is Engels en niet Japans en zoals meneer Kitane al schreef, Engels wordt er bij MSX-Fan niet gesproken.

Het blijft een vreemd verhaal en ieder moet er maar z'n eigen gedachten over hebben. Zelf weten we niet wat we ervan moeten denken.

Welnu, laten we maar eens Japans gaan studeren, om dit soort misverstanden in de toekomst te voorkomen.

DISKMAGAZINES



Dragon-Disk #8

Zo, daar is 'ie weer, de nieuwe Dragon-Disk! Het wachten was weer lang, maar, Falco, Ivo en Loek hebben me beloofd om in het vervolg wat harder te werken aan die disk en dat blaadje. Wat hebben we deze keer? Wel, zet je schrap, want het wordt weer echt ouderwets genieten!

De Dragon-Disk wordt geopend met een Discstation-logo en Carbuncle de naaktslak, mijn waarde kollega van Compile. (Zie het plaatje hiernaast). Trek hier geen verkeerde konklusies uit, zelf ben ik een grote Discstation-fan en met Carbuncle kan ik heel goed opschieten, maar sinds Carbuncle met zijn disk gestopt is, blijven er weinig alternatieven over. Je snapt het al, we bedoelen hier mee dat mensen die de Discstation leuk vonden maar eens een abonnement moeten nemen op de Dragon-Disk.

We openen met een promotie-demo van het nieuwe MSX-Engine spel Dix, een Tetris-achtig geheel, maar dan helemaal anders. Dit is iets wat je gewoon zelf moet zien en spelen! Te gekke graphics (zowel MSX2+ als MSX2), onwijs gave muziek (FM-Pac, SIMPL-samples en PSG) maken het spelen van dit spel tot een enorme ervaring. Over dat SIMPL gesproken, de bedoeling is om deze geluidsprint, die onlangs afgebeeld stond in MSX-Computer Magazine, tot een nieuwe standaard te verheffen. Voor Hfl. 15,= kun je hem zelf bouwen, voor meer informatie, bel ons! In een van de volgende Engines een uitgebreide recensie van Dix, de nieuwe verslaving.

We kregen een aantal inzendingen uit het buitenland: een prachtig Turtle-spel uit Duitsland (alleen voor MSX2+) en met MUSICA, de Japanse Studio FM, gemaakte muziekjes die worden weergegeven op PSG, FM-Pac en SCC tegelijkertijd. Deze inzending komt uit... Japan!

HEGEGA, de maker van de bedenkelijke Pluto-demo die op de vorige Dragon-Disk te vinden was, was zelf blijkbaar ook niet tevreden met het vorige resultaat en heeft een nieuwe demo ingestuurd, met een wel zeer originele equalizer! Fantastisch is het nog steeds niet, maar er wordt duidelijk vooruitgang geboekt!

King's Valley 2 liefhebbers, opgelet... maar liefst 60 nieuwe velden biedt de Dragon-Disk je aan. Een enthousiasteling heeft het klaargespeeld om deze enorme hoeveelheid te ontwerpen en dat is wel een applausje waard, vind ik.

Ook een nieuwe aflevering van de Art Gallery (#2) deze keer, met prachtige plaatjes. (Natuurlijk, denkt iedereen, Globey zal z'n eigen diskmagazine eens slecht recenseren...).

Al met al hebben we hier te maken met een van de beter afleveringen van de Dragon-Disk!

Dit is de eerste editie van deze rubriek, bij deze dus een oproep aan alle clubs in Europa (en daarbuiten).. stuur jullie diskmagazine naar mij ter recensie!

This is the first edition of this column, so we beg all clubs over the world to send your discmagazines to me, Globey, the Engine-mascot, so that I can review them!



P PRESS...STOP PRESS...ST

FAX VAN MSX-FAN!

We hadden al verteld dat we op een reaktie wachtten van MSX-Fan op de brief die we ze gestuurd hadden. Wel, een uur voor de deadline (nu dus) komt er een fax binnenrollen van Kitane Noriko, de hoofdredakteur van MSX-Fan, het blad dat wordt uitgegeven door Tokuma Shoten Intermedia Incorporated (phew).

Wel, we zullen jullie niet langer in spanning houden...:

"Bedankt voor uw brief. Het zou fantastisch (!) zijn om u in Augustus te kunnen ontmoeten. Het maakt niet uit wanneer. Vertel ons alstublieft waar u logeert en wanneer en waar ik u kan ontmoeten. Als het u schikt, geef ons dan alstublieft de naam van uw hotel. Het lijkt me het beste dat we elkaar dan ontmoeten in de lobby van het hotel.

Welnu, tot gauw,

Kitane Noriko.

Welnu, da's toch te gek, of niet soms? We zullen hier weer netjes op terugfaxen en het resultaat horen jullie nog wel. In de volgende Engine dus een interview...met de hoofdredakteur van MSX-Fan (zeg nu zelf, bij welke club vind je dat?). Temeer reden om lid te worden!

ENGINE IS REAL TOO!

P PRESS...STOP PRESS...ST

GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS	GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	PRINCESS MAKER	MICROCABIN	10 FPp	9	8.5	73	73	MSX2
2.	ILLUSION CITY	MICROCABIN	10 FP/M	8	9.5	74	72	MSX2
3.	TOWER OF GAZZEL	MICROCABIN	10 FP	8	9	72	68	MSX2
4.	GAL HERO LEGEND	BOTHTEC	8 FP	8	8.5	66	62	MSX2
5.	NIKONIKO	WOLFTEAM	8 FP	7	8	62	60	MSX2
6.	ROYAL BLOOD	KO'EI	7 F/P	8.5	7	59	59	MSX2
7.	RUNEMASTER III	COMPILE	8 F/P	8.5	8	65	57	MSX2
8.	FRAY	MICROCABIN	10 FPp	7.5	8	67	55	MSX2/R
9.	XAK II	MICROCABIN	9 FP	7.5	8	65	53	MSX2
10.	GORBY'S PIPELINE	COMPILE	8 F/P	8	7	60	52	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	MICROCABIN	32	PRINCESS MAKER
2.	BOTHTEC	7	GAL HERO LEGEND
3.	WOLFTEAM	6	NIKONIKO
4.	KO'EI	5	ROYAL BLOOD
5.	COMPILE	5	RUNEMASTER 3

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de 'plaats-score' van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG, S=SCC, M=MIDI en p=PCM. (* = HERZIEN)

LIDMAATSCHAP

Word een gelukkig Engine-lid!

Zo'n kans laat je toch niet schieten?!

Bij MSX-Engine houden we niet van geintjes; als je je aanmeldt als lid dan krijg je je blad ook in de bus, iedere twee maanden netjes op tijd. En dat blad staat elke twee maanden weer boordevol nieuws: interviews, previews en natuurlijk..... reviews! We brengen je het laatste nieuws het eerst en je zult geen ander adres vinden dat beter op de hoogte is van de MSX-situatie in Japan, want, wij vertalen de folders en magazines uit het verre oosten zelf, als het om het nieuwste nieuws gaat. Verder beschikt MSX-Engine over rechtstreekse kontakten met Japanse bedrijven en softwarehuizen... Daarnaast hebben we de Dragon-Disk (dubbelzijdig). Dit prachtige disk-magazine brengt je het nieuws uit Europa, dus demo's, spellen en pre-releases van dingen die nog gaan uitkomen. De Dragon-Disk wordt niet voor niets zo positief besproken in de diverse magazines!

6x MSX-ENGINE + DRAGON-DISK: HFL. 59.50
1x MSX-ENGINE + DRAGON-DISK: HFL. 9.95
6x DRAGON-DISK: HFL. 36.00
1x DRAGON-DISK: HFL. 6.00
ABROAD: ADD HFL. 6.00 PLEASE

OP EEN DAG...



...WORD JE LID.

MSX-ENGINE

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS

KATALOGUS

HELPLINES: MSX-Engine Magazine en Klantenservice 033-951859 . Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (Ook bestellingen) . Speltips 05430-18803 . Ma-vr 19:00-21:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

-HARDWARE-

-COMPUTERS+ACCESSOIRES-

TYPE	MERK	PRIJS	
FS-A1GT MSX-TURBO-R	PANASONIC	Hfl. 2249,=	NEUW!
ADAPTOR 110V		Hfl. 39,=	

(Adaptor wordt gratis bij computers geleverd)

-PRINTERS+ACCESSOIRES-

FS-PC1 COLORPRINTER	PANASONIC	Hfl. 1399,=
FW-PU1B HANDPRINTER	PANASONIC	Hfl. 359,=
FW-HFU1 FEEDER	PANASONIC	Hfl. 228,=
HBP-F1C COLORPRINTER	SONY	Hfl. 1189,=
FS-PC1 INKTLINT	PANASONIC	Hfl. 39,=

-DISKDRIVES+INTERFACES-

FS-FD1A 3.5" DISKDRIVE	PANASONIC	Hfl. 889,=
HD-INTERFACE	ASCII	Hfl. 679,=

-MODEMS+INTERFACES-

FS-CM1 MODEM	PANASONIC	Hfl. 739,=
NT-200	THE LINKS	Hfl. 459,=
MSX SERIAL 232	ASCII	Hfl. 449,=

-EXTENSIONS-

MSX CARTR. 512 KB	ASCII	Hfl. 679,=

-SCANNERS-

FW-RSU1W SCANNER+INT.	PANASONIC	Hfl. 809,=

-DIGITIZERS-

HBI-V1 DIGI-CARTRIDGE	SONY	Hfl. 699,=

-ACCESSOIRES-

FS-JM1-H MOUSE	PANASONIC	Hfl. 179,=
FS-JS222 JOYPAD	PANASONIC	Hfl. 69,=
FS-JS220 JOYPAD	PANASONIC	Hfl. 49,=
ELECOM-EGG MOUSE		Hfl. 149,=
JS-303T JOYPAD	SONY	Hfl. 59,=

-SOFTWARE-

-ACTION GAMES-

NAAM	MERK	MEDIUM	PRIJS	COMPUTER	
FAMICLE PARODIC 2	BIT 2	2DD	Hfl. 129,=	MSX2	
QUARTH	KONAMI	ROM	Hfl. 129,=	MSX2	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSXR	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
SEED OF DRAGON	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSXR	
PUYOPUYO	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
ALESTE II	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
PRO BASEBALL	NAMCO	ROM	Hfl. 169=	MSX2	
FIREHAWK	GAME ARTS	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
HYDEFOS	HERZ	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
UNDEADLINE	T&E SOFT	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
FANTASM SOLDIER II	TELENET	2DD	Hfl. 189=	MSX2	
PLAYBALL III	SONY	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
R-TYPE	IREM	ROM	Hfl. 159=	MSX2	
PENGUIN WARS II	ASCII	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
PACMANIA	NAMCO	ROM/2DD	Hfl. 149=	MSX2	
HOMERUN CONTEST	NAMCO	2DD	Hfl. 79,=	MSX2	
PSYCHO WORLD	HERZ	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
XEVIOUS	NAMCO	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
MON MON MONSTER	HOT B	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
CHINESE HERMIT	GAMU	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
BISHOJO CONTROLL	HARD	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
2021 SNOOKY!	ATORIETAKA	2DD	Hfl. 109=	MSXR	NEUW!

-ROLE PLAYING GAMES-

ESTLAND STORY	MEDO	2DD	Hfl. 149,=	MSX2	
HEROES OF LANCE	PONY	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl. 189=	MSX2	
SORC. WARLANDS	TAKERU	2DD	Hfl. 109=	MSX2	NEUW!
RUNEMASTER I	COMPILE	2DD	Hfl. 89=	MSX2	
RUNEMASTER II	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
DRAGONSLAYER 6	FALCOM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
CRIMSON I	XTALSOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
CRIMSON II	XTALSOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK	MICROCABIN	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK II	MICROCABIN	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK GAZZEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
PRINCESS MAKER	MICROCABIN	2DD	Hfl. 309,=	MSX2	NEUW!
ILLUSION CITY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 209,=	MSXR	NEUW!
FINAL FANTASY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
RANDAR II	COMPILE	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
RUNE WORTH	T&E SOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
BURAI	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
WANDERERS FR. YS'	FALCOM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
CHAOS ANGELS	ASCII	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
SOLID SNAKE	KONAMI	ROM	Hfl. 169,=	MSX2	
SD-SNATCHER	KONAMI	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
MIGHT&MAGIC BOOK I	STARCRAFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
LOGUE ALLIENCE	STARCRAFT	2DD	Hfl. 209,-	MSX2	
PHANTASY II	BOTHEC	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
SYLVIANA	PACK IN VID	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
WIZARDRY	ASCII	ROM	Hfl. 299,=	MSX2	
WIZARDRY II	ASCII	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
ARCUS II	WOLF TEAM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
LENAM	HERZ	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
GOLVELLIUS	COMPILE	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
XZR II	TELENET	2DD	Hfl. 189,-	MSX2	
SHINKUGYOKUDEN	TECHNO SOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
LODOS ISLAND WARS	HUMMINGBIRD	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
SHIRYO SENSEN II	VICTOR	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
NAVITUNERU DRAGON	KOGADO	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
ULTIMA I	PONY	2DD	Hfl. 149,=	MSX2	
ULTIMA II	PONY	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
ULTIMA III	PONY	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
GOLF STREAM	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
TRITORN II	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
DIOS	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
BREAKER	JUST	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	

-STRATEGIC GAMES-

BIG STRATEGY II	MICROCABIN	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	NEUW!
ROYAL BLOOD	KOEI	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	NEUW!
ROYAL BLOOD	KOEI	ROM	Hfl. 209,=	MSX2	NEUW!
GAL. HERO LEGEND	BOTHTEC	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
GAL. HERO DX KIT	BOTHTEC	2DD	Hfl. 109,=	MSX2	

-ADVENTURE GAMES-

MISTY VOL. 3-6	DATA WEST	2DD	Hfl. 109,=	MSX2
D.C. CONNECTION 3	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSX2/2+
WHAT'S MICHAEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2
DOME	SACOM	2DD	Hfl. 209,=	MSX2

-APPLICATION SOFTWARE-

MIDI-SAURUS	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 409,=	MSX2
MU-PACK	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 409,=	MSX2
MU-SIOS	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 579,=	MSXR

MSX-ENGINE



KATALOGUS

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS

HELPLINES: MSX-Engine Magazine en Klantenservice 033-951859 . Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (Ook bestellingen) . Speltips 05430-18803 . Ma-vr 19:00-21:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

MIDIRA	BIT2	ROM/2DD	Hfl 950,-	MSX2	
SAURUS LUNCH 1	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
SAURUS LUNCH 2	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
SAURUS LUNCH 3	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
SAURUS LUNCH 4	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
SAURUS LUNCH 5	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
MSX-VIEW	ASCII	ROM/2DD	Hfl 209,=	MSXR	
MSX-VIEW CALC	ASCII	ROM/2DD	Hfl 309,=	MSXR	
GRAPHSAURUS 2.0	BIT2	2DD	Hfl 259,=	MSX2	
SCORESAURUS	BIT2	2DD	Hfl 209,=	MSX2	NIEUW!
SYNTHSAURUS 2.0	BIT2	2DD	Hfl 169,=	MSX2	
SYNTHSAURUS 3.0	BIT2	2DD	Hfl 189,=	MSX2	NIEUW!
LABLETTER	HAL	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
JAPANESE MSX-DOS 2	ASCII	ROM	Hfl 779,=	MSX2	
MSX-DOS 2 TOOLS	ASCII	1DD	Hfl 309,=	MSX2	
MSX-S BUG 2	ASCII	1DD	Hfl 409,-	MSX2	
MSX-C VER 1.2	ASCII	1DD	Hfl 409,=	MSX2	
MSX-TERM	ASCII	1DD	Hfl 309,=	MSX2	
DATAPACK	ASCII	ROM	Hfl 289,=	MSX2	
DATAPACK	ASCII	ROM	Hfl 289,=	MSXR	

-DISKMAGAZINES-

DISCSTATION 20	COMPILE	2DD	Hfl 89,-	MSX2	+ CD!
DISCSTATION 21	COMPILE	2DD	Hfl 69,-	MSX2	
DISCSTATION 22	COMPILE	2DD	Hfl 89,=	MSX2	+ CD!
DISCSTATION 23	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 24	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 25	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 26	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 27	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 28	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 29	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 30	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 31	COMPILE	2DD	Hfl 69,-	MSX2	
DISCSTATION 32	COMPILE	2DD	Hfl 185,-	MSX2	+ CD!

-PUZZLE GAMES-

COLUMNS	TELENET	2DD	Hfl 149,=	MSX2
GORBY'S PIPELINE	COMPILE	2DD	Hfl 149,-	MSX2
TETRIS	BPS	ROM/2DD	Hfl 149,=	MSX2
NIKO NIKO	WOLF TEAM	2DD	Hfl 169,=	MSX2

-SOFTPORNO-

GEN COLLECTION 2	MOMONOKIHAUSU	Hfl 169,=	MSX2	
PINK SOCKS 1	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	
PINK SOCKS 2	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	
PINK SOCKS 3	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	
PINK SOCKS 4	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	
PINK SOCKS 5	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,-	MSX2	
PINK SOCKS 6	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	
PINK SOCKS 7	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	
PINK SOCKS 8	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NIEUW!

-MSX ENGINE SOFTWARE-

DRAGON-DISK 1	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 2	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 3	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,-	MSX2	
DRAGON-DISK 4	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 5	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 6	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 7	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 8	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	NIEUW!
STUDIO FM	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 39,=	MSX2	
CHEATMASTER	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 19,=	MSX2	NIEUW!

-MSX-ENGINE SOUNDWARE-

GALBATRONICS	MUZIEKKASSETTE	Hfl 19,=	NIEUW!

-HANDLEIDINGEN-

LUXE HANDLEIDING SOLID SNAKE	18xA4	Hfl 20,=
FOLDER MSX-TURBO R	12xA4	GRATIS

-MSX-ENGINE LIDMAATSCHAP-

ABONNEMENT (6x MSX-ENGINE+DRAGON-DISK)	Hfl 59.50
Outside Holland and Belgium	Hfl 65.50
PROEFNUMMER (1x MSX ENGINE+DRAGON-DISK)	Hfl 9.95
Outside Holland and Belgium	Hfl 14.95
SUBSCRIPTION (6x DRAGON DISK)	Hfl 42,=
(Only for people outside Holland and Belgium!)	
SAMPLE (1x DRAGON-DISK)	Hfl 12,=
(Only for people outside Holland and Belgium!)	

In het MSX-Engine Magazine houdt MSX-Engine je op de hoogte van de allernieuwste ontwikkelingen op MSX-gebied in Japan en Europa. De meest recente software wordt uitgebreid besproken en beoordeeld en zo weet je dus altijd welk spel je absoluut wel en welk spel je maar beter niet moet kopen. Het geheel is gemiddeld zo'n 35 pagina's dik en heeft een full-color omslag. MSX-Engine Magazine bevat verder kursussen, interviews met vooraanstaande personen in de MSX-wereld en interessante achtergronden.

De Dragon-Disk is ons blad op disk, waarop je demonstraties en programma's kunt vinden van de meest geprezen programmeurs uit Europa. Prachtige grafische hoogstandjes, muzikale koncerten, heftige spellen, maar ook serieuze utilities, dit alles is te vinden op de disk van de draak, onze maskotte.

In the MSX-Engine Magazine MSX-Engine keeps you up-to-date about the latest developments in the MSX-world in Japan and Europe. The newest software is extensively reviewed and judged so that you know which games you absolutely have to and which ones better not to buy. The thickness of the magazine is about 35 pages and it's got 2 full color pages. Mind the English column! MSX-Engine contains also courses, interviews with important persons in the MSX-world and interesting details.

The Dragon-Disk is our discmagazine, on which one can find demonstrations and programms from Europe's foremost and largely celebrated programmers. Mind the English column! Magnificent graphics, musical concerts, cool games, but also application-software, all this is to be found on the disc of the dragon, our mascot.

-JAPANSE MAGAZINES-

MSX-FAN+FANDISC	COMPILE	Hfl 35,=	MSX2	NIEUW!

Levertijd varierend van twee dagen tot vier weken. Bestellingen uitsluitend onder rembours (achteraf betalen), tenzij anders overeengekomen met MSX-Engine. Bij vooruitbetaling ontvang je vanzelfsprekend een kwitantiebewijs en, eventueel een koopkontrakt (alleen bij bestellingen boven Hfl. 1000,=). Prijzen van niet MSX-Engine produkten zijn exklusief Hfl. 15,= rembours (bij vooruitbetaling Hfl. 10,= verzendkosten) en inklusief BTW, fouten en eventuele wijzigingen voorbehouden. Op hardware geeft MSX-Engine een jaar garantie. Bestelling geschiedt telefonisch of schriftelijk. Op zoek naar een speciiek produkt? Wij adviseren u!

Inmiddels heeft MSX-Engine een zeer goede reputatie opgebouwd. Duizenden referenties!

Abroad: delivery-time one to six weeks please pay in advance using an International Postal Order (inform at your local post-office). It goes without saying that we will send you a receipt of payment and, eventually a contract of sale (minimal amount of Hfl. 1000,=). Extra international forwarding-charges are not included (outside Holland and Belgium inform after this, it depends on the weight of the product ordered); mistakes and eventual modifications are reserved. Please notice that your customs may ask for custom duties and tax. One year guarantee on hardware. To order you can call (collect-calls are not accepted) or write us. Looking for some very special sort of product? We can advise you!

In the meantime MSX-Engine has a very good reputation. Thousands of referees!

FAN・CLIP・

ルドルフ、アー・ユー・リアル？

オランダの同人誌「MSX-ENGINE」特派員を待ちながら



機関誌「MSX-ENGINE」。表紙はカラーで中はモノクロ。すべてオランダ語で書かれている

3月中旬のある日の昼、電話に出たテクポリ(おなじフロアに編集部がある)の女の子が「英語しゃべれますよね」といって、ぼくのほうを見た。危険を感じたので正直に「しゃべれないよ」と答えたのだが、「Mファンの読者らしいので、だれか出てください」といって保留状態にしてしまった。このとき、編集部にはぼくを含めて数人いたのだが、だれも出ようとしない。保留状態の赤いランプのまま、国際的な緊張感が高まり、ついに耐えられなくなったぼくは、電話に出てしまった。「はろー」。すると、相手の第1声は、

Do you speak English?

「あ・りとる」「ダレカホカニエイゴワカルヒトイマセンカ」「のー」

相手は、日本語のできるオランダ人で、オランダの同人誌『MSX-ENGINE』(ディスクマガジン『Dragon-Disk』も出している)の編集者ルドルフ・ポール(Rudolf Poels)。用件は、日本でいちばんメジャーなMSX専門誌であるMSX・FANのキタネ編集長にインタビューしたい、ということだった。来日したらまた連絡をくれることになった。

†

ルドルフは3月下旬に日本に来て、ネリマから電話をかけてきた。今度は北根編集長が出た。近くで耳をそばだてていると、「あ・な・た・は、い・つ・が、い・い・で・す・か？」とか「じゃあ、2じね。2じ。ツーピーエム」、「新橋、わかる？　しんばし、よんのじゅうのなな」。終始、北根編集長は日本語で話したが、それでもちゃんと話は通じたらしかった。3月27日金曜日の午後2時に来社する、ということで電話は終わった。

しかし、その日、夜の11時まで待っても、ルドルフは来なかった。日本語しかしゃべらない編集長にインタビューするのが怖くなったのだろうか。それとも、MマガとMファンとを間違えていたのだろうか。

†

また後日、マイクロキャビンの三宅田氏が『プリンセス・メーカー』の最新サンプルを持ってきたついでに、最近


MSX-ENGINEが出している「ドラゴンディスク」の7号。デモがいっぱい入っている

ヨーロッパの同人誌が取材に来た、という話をしてくれた。ルドルフかどうかはわからなかったが、やはりおなじMSX-ENGINE関係者らしく、新しく入手した資料によれば「KOKUSAIKA」プロジェクトというのをはじめているらしい。

ルドルフという人物がほんとうにいるのかどうか、あの日、なぜ約束を破ったのか、「KOKUSAIKA」プロジェクトとは？、などをきくために、ぼくはオランダに電話をかけようと、ようやくだれもいなくなった編集部でさっきからダイヤルを回している。しかし、ちっともつながらない。

Rudolf,are you real?

写真＝浜野忠夫

次号は、完成した『プリンセスメーカー』の品定めをかねた大特集だ！　6月8日発売 予価980円